PC WORLD VIETNAM

THÁNG 08.2005 | SỐ 21

WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA [illegible] CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ C[illegible] MINH [illegible] CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

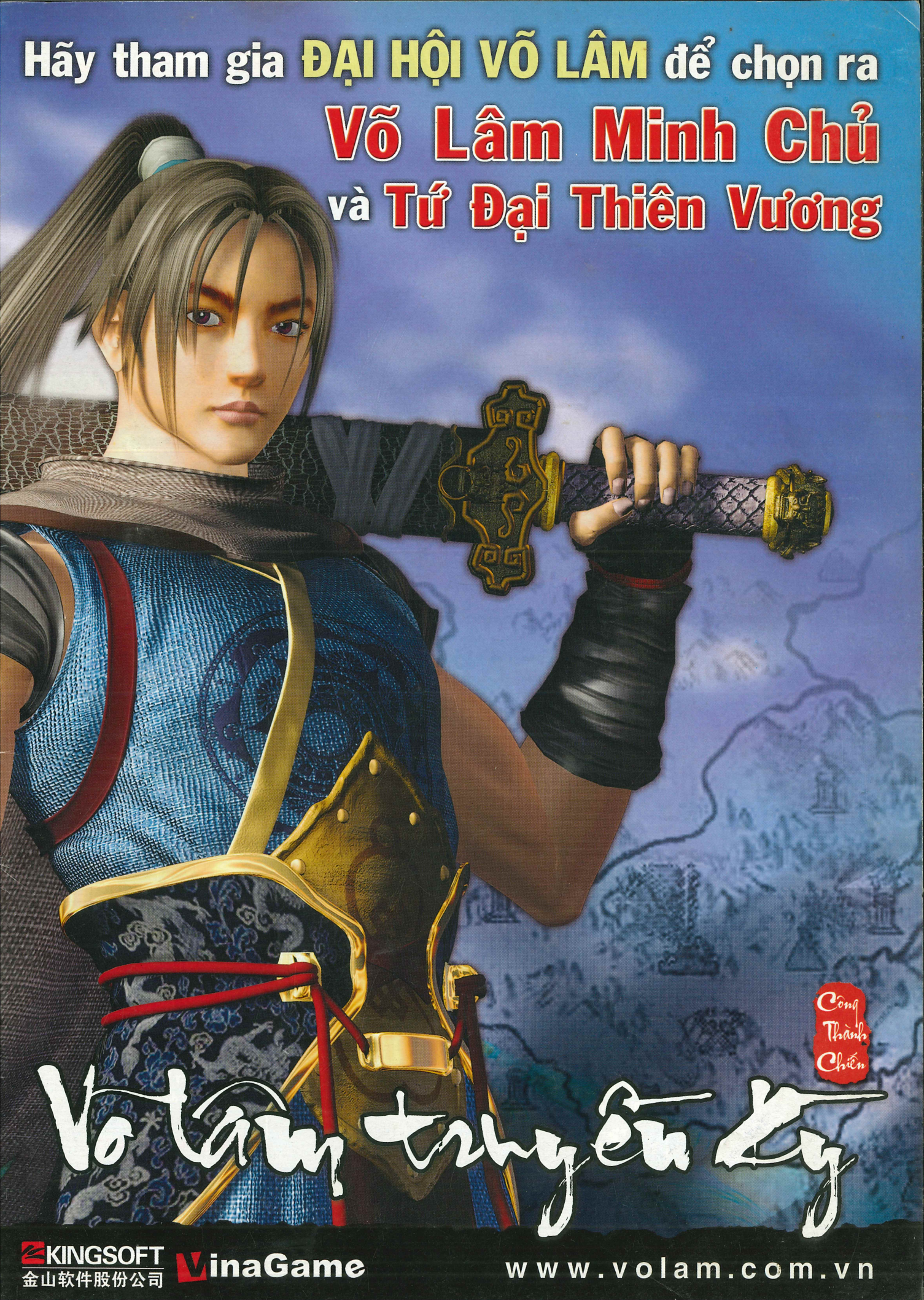
Thế Giới Game

MU VIỆT NAM

XƯNG DANH ANH HÙNG

GIẢI MAY MẮN CHO NGÀY HÈ VUI

Giá: 7000 đồng


Hãy tham gia ĐẠI HỘI VÕ LÂM để chọn ra
Võ Lâm Minh Chủ
và Tứ Đại Thiên Vương
Công Thành Chiến
Võ Lâm Truyền Kỳ
KINGSOFT
金山软件股份公司
VinaGame
www.volam.com.vn

THÁNG 8.2005 - SỐ 21

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Hồng Ân, Vũ Trần Chí Tâm, Huỳnh Minh Tuấn, Nguyễn Đức Quang, Nguyễn Thanh Long

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdnd@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí, Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

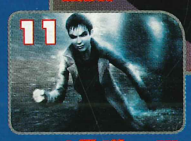
16 MU Việt Nam - Xứng danh anh hùng

5 Cossacks II: Napoleonic Wars – Cuộc chiến của Napoleon

26 Pandemonium - Khám phá thành Lyr

8 American McGEE'S Scrapland – Hành tinh Robot

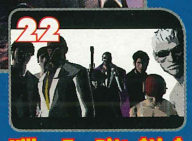
24 Pikmin 2 – Binh đoàn tí hon



11 Still Life – Vén màn bí mật

14 Area 51 - Khu vực tuyệt mật

20 Conker Live & Reloaded - Phiêu lưu cùng chú sóc Conker



22 Killer 7 - Biệt đội đa nhân cách

ĐIỂM GAME

- 27 Wik And The Fable Of Souls – WIK: Con quái vật dễ thương
- 28 Hugo 3D – Phiêu lưu cùng Hugo
- 29 Juiced – Tay đua thần tốc
- 30 Fantastic Four – Bộ tứ kỳ diệu
- 32 Medal of Honor: European Assault – Đột kích trời Âu
- 33 Destroy All Humans – Nhiễm sắc thể Furon

SẮP PHÁT HÀNH

34 Prey – Con mồi

37 Hellgate London – địa ngục trỗi dậy

38 The Suffering: Ties That Bind – Thoát phận đọa đày

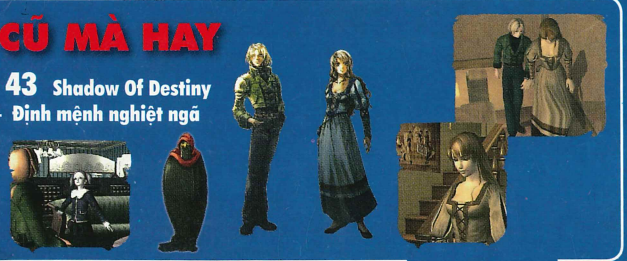
39 Kingdom Under Fire: Heroes – Khúc ca của những anh hùng

40 Dragon Quest VIII – Lời nguyền xứ Trodian

42 Lịch phát hành Game tháng 8/2005

CŨ MÀ HAY

43 Shadow Of Destiny – Định mệnh nghiệt ngã



TRỢ GIÚP

45 Journey To The Center Of The Earth – Cuộc du hành vào lòng đất

PHẦN CỨNG

48 Lướt game cùng SLI

50 Belkin Nostromo SpeedPad n52 – Sức mạnh tay trái

SỰ KIỆN

51 Gameshow 2005 – Cuộc chơi đông đảo, đầy phấn khích

Sức Mạnh Vượt Trội!!!

Supreme Power Roaring Speed

X700 VPU OC Performance

6000pts !
3DMark03

colin mcrae rally 2005

Codemasters
GENIUS AT PLAY

Exclusive!!!

GRAPHICS BY ATI RADEON

RX700PRO-TD256E

- SMARTSHADER HD programmable vertex and pixel shaders
- DirectX 9.0 Shaders and OpenGL 1.5 extensions
- SMOOTHVISION HD with 2x/4x/6x Temporal Anti-Aliasing
- 3DC High quality 4:1 Normal Map Compression
- HYPER Z HD 3-level Hierarchical Z-Buffer with Early Z Test
- VIDEOSHADER HD seamless integration of pixel shaders
- Superscalar 8 pipelines VPU with PCI-Express x 16

RX300SE-TD128E

- SMARTSHADER 2.0 defines the new 2D/3D games and applications
- Support all DirectX 9.0 Shaders and OpenGL 1.5 Extensions
- 64-bit memory interface with 128MB DDR1 memory
- SMOOTHVISION improves image quality by smoothing jagged edges
- HYPER Z III ensures optimal Z buffer hardware performance
- VIDEOSHADER seamless integration of pixel shaders with video
- Superscalar 4 pipelines VPU with PCI-Express x 16

RX9550-TD128

- SMARTSHADER 2.0 supports DirectX 9.0 and OpenGL 1.4
- SMOOTHVISION 2.1 technology delivers the sharpest textures
- Supports HYPER Z III+, high level Z-Buffer compression (up to 24:1)
- 128bit memory interface with 128MB DDR memory
- Superscalar 4 pipelines VPU with AGP 8X interface

Nhà phân phối:

TTC TRADING TECHNICAL COMPANY
HCMC: 116/4 Bùi Thị Xuân, Q.1, TP.HCM
Tel: (84-8) 9254234 - Fax: (84-8) 9254235

CÔNG TY TNHH VĨNH TRINH
94 Trần Quốc Toản, Q.Hoàn Kiếm, Hà Nội
Tel: (84-4) 9423558 - Fax: (84-4) 9423559
Website: www.vinhtrinh.com.vn
Nối vòng tay lớn

Các đại lý tại TP.HCM:

Cửa hàng HOÀN LONG	88 Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9255323
Cửa hàng TITAN	410B N.T.M.Khai, Q.3	- ĐT: 8344895
Công ty NOVA	18 Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9253683
Cửa hàng PHONG VŨ	264C N.T.M.Khai, Q.3	- ĐT: 9301292
Siêu thị máy tính NGUYỄN HOÀNG	104 Ng.Văn Cừ, Q.1	- ĐT: 9203404
Công ty THÀNH NHÂN	174-176 Bùi Thị Xuân, Q.1	- ĐT: 9250259
Công ty ANH CHÂU	37 Bùi Thị Xuân, Q.1	- ĐT: 8300454
Công ty TOÀN MINH	242 N.T.M.Khai, Q.3	- ĐT: 9302080
Công ty KHÁI THÔNG	236 N.T.M.Khai, Q.3	- ĐT: 9305553
Công ty THIÊN LONG	104 Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9250668
Công ty COMPRO	98A Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9250448
Công ty LONG BÌNH	44 Ng.Cư Trinh, Q.1	- ĐT: 8360699
Công ty PTEC	69 Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9255946
SÁNG TẠO Computer	109 Bùi Thị Xuân, Q.1	- ĐT: 9254661

Các đại lý tại Hà Nội:

Mai Hoàng	9 Trần Hưng Đạo	Hà Nội	- ĐT: 844.9330200
Đông Tâm	93 Chùa Bộc	Hà Nội	- ĐT: 844.8521831
Lam Phương	19 Nguyễn Bỉnh Khiêm	Hà Nội	- ĐT: 844.9431717
Vạn Xuân	8 Lê Văn Linh	Hà Nội	- ĐT: 844.7471086
Vĩnh Xuân	39 Trần Quốc Toản	Hà Nội	- ĐT: 844.9439121
Intersoft	137 Chùa Bộc	Hà Nội	- ĐT: 844.5635255
Long Thành	36 Lý Nam Đế	Hà Nội	- ĐT: 844.7336188
Ngọc Hà	104 Lê Thanh Nghị	Hà Nội	- ĐT: 844.8683266
Thành Tâm	15 Phan Bội Châu	TP. Vinh	- ĐT: 8438.569648

Game WITH MSI!

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

www.msi.com.tw

Thư BBT

Tiếp tục với thế giới giải trí trực tuyến

Cuộc trình diễn "Thế Giới Game 2005" đã kết thúc cùng với triển lãm máy tính Vietnam Computerworld Expo' 2005. Tuy nhiên, những gì mà gameshow này mang lại hình như vẫn chưa thỏa "cơn khát game" của các tay đam mê đang trong thời gian "xả hơi" của kỳ nghỉ hè.

Và như hiểu được điều này, khi dư âm của "Thế Giới Game 2005" còn chưa dứt hẳn thì các nhà cung cấp dịch vụ lại tiếp tục kích thêm không khí vốn sôi động của sân game với những sự kiện mới.

Trước hết, đó là Lễ Hội Festival PTV vào ngày 30-31 tháng 7 năm 2005 tại nhà thi đấu Nguyễn Du, TP. HCM và ngày 6-7 tháng 8 năm 2005 tại nhà thi đấu Quần Ngựa, Hà Nội.

Trong 4 ngày Festival, 200 máy tính nối mạng, 4 màn hình cực lớn và dàn âm thanh nổi sẽ mang lại cảm giác rất thực của thế giới kỳ ảo PTV – Giành lại miền đất hứa, một game trực tuyến đang được đông đảo người chơi game hâm mộ.

Festival PTV ra mắt lần này cho thấy xu hướng nhắm vào ngành công nghiệp giải trí của các công ty kinh doanh CNTT. Đây là sự kiện được tổ chức bởi các công ty FPT Truyền Thông và Intel Việt Nam, với sự tài trợ của FPT Elead, Samsung và tạp chí Thế Giới Vi Tính – PC World Việt Nam.

Sau Festival PTV, vào cuối tháng 9 năm nay, trong khuôn khổ Tuần Lễ Tin Học Việt Nam do Hội Tin Học Việt Nam tổ chức tại Trung Tâm Hội Chợ Triển Lãm Việt Nam, Giảng Võ - Hà Nội, ban tổ chức cũng sẽ đưa vào chương trình "Game trực tuyến và trình diễn số 2005" . Trong dịp này, khách tham dự lại có cơ hội tiếp xúc với nhiều thể loại game trực tuyến, game di động và các hình thức giải trí điện tử khác.

Ngoài hai cuộc chơi đã được ấn định thời gian và địa điểm, chắc chắn đến cuối năm nay sẽ còn tiếp tục có những sự kiện tương tự, đặc biệt là trong lĩnh vực game trực tuyến.

Và sau cùng, bạn có tham gia sự kiện nào, chơi ở đâu... thì cũng cần hiểu rằng cuộc vui nào cũng có điểm dừng, nhưng "Thế Giới Game" vẫn đến với bạn đều đặn hàng tháng và cũng đừng quên còn "Giải may mắn cho ngày hè vui" đang chờ bạn.

"GIẢI MAY MẮN CHO NGÀY HÈ VUI"

Vào lúc 16h ngày 19 tháng 07 năm 2005, đại diện tạp chí Thế Giới Vi Tính – PC World VN, công ty Hiệp Lực, công ty MSI đã tiến hành bốc thăm "Giải may mắn cho ngày hè vui " dành cho bạn đọc tạp chí Thế Giới Game đợt 1 (gửi phiếu từ 25/05/2005 – 30/06/2005).
Kết quả bốc thăm giải thưởng:

1. Máy PlayStation 2

Hàng Việt Trung, học sinh, 15 tuổi (Nam)
95/5 Phạm Hồng Thám, TP. Cà Mau;
ĐT: 824539

2. Card màn hình MSI NX6600-TD128E

Nguyễn Hoài Nam, học sinh, 18 tuổi (Nam)
109 Bùi Thị Xuân, Hà Nội; ĐT: 04 9782239
Email: Langtu453@yahoo.com

3. Game Starcraft (The Ultimate Collection)

Ngô Ngọc Khánh, học sinh, 16 tuổi (Nam)
758 Bạch Đằng, Q. Hai Bà Trưng, Hà Nội;
ĐT: 9712770
Email: nhiep_phong89@yahoo.com

4. Game Warcraft III Battle Chest

Huỳnh Đức Phương Phi, học sinh, 13 tuổi (Nam)
102/31 Thích Quảng Đức, P.5, Q. PN, TP.HCM;
ĐT: 8422272

5. Game FIFA Soccer 2005

Lê Tấn Phát, học sinh, 19 tuổi (Nam)
11 Nguyễn Trung Trực, Rạch Giá, Kiên Giang

Chúc mừng các bạn đọc may mắn của Thế Giới Game. Các bạn có tên nêu trên vui lòng liên hệ với tòa soạn hay văn phòng Hà Nội để nhận giải thưởng.

Hãy tiếp tục theo dõi và biết đâu tên mình sẽ xuất hiện trong đợt rút thăm may mắn lần 2!

Và, nhanh tay điền ngay phiếu của đợt giải thưởng may mắn cuối cùng trong số báo này, các bạn ơi!

Giải thưởng tháng 8/2005

Phối hợp thực hiện: THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM · HIỆP LỰC · MSI

Cossacks II
Napoleonic Wars

CUỘC CHIẾN CỦA NAPOLEON

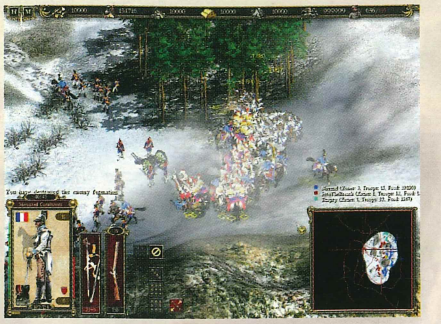
AI của game cần được thêm "lửa" nhiều hơn để các trận đánh trở nên sôi nổi và "bốc" hơn...

COSSACKS ĐÃ TRỞ LẠI...

Bốn năm đã trôi qua kể từ phiên bản đầu tiên, phần tiếp theo của dòng game Cossacks lừng danh năm xưa đã trở lại với một nhân dạng mới hơn và những đổi thay đáng khen...

Có thể thấy trong lần trở lại này, lối chơi của Cossacks 2 không còn như xưa nữa: quân sự là chính, kinh tế là phụ - đó là ý tưởng chủ đạo của trò chơi. Xuyên suốt

COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS	
PHÁT HÀNH	CDV
PHÁT TRIỂN	GSC Game World
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	26/04/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIV 1 GHz hoặc tương đương, 512 MB RAM, VGA 64 MB trở lên, HDD 1,7 GB, Windows 98 SE/ ME/ 2000/ XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 2,4 GHz hoặc tương đương, 768MB RAM, VGA 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon64 4000+, 512 MB (dual) RAM, VGA Geforce 6600 256 MB, Mainboard MSI K8N Neo4



toàn bộ game, trọng tâm chủ yếu chỉ xoáy vào những trận đánh hơn là quản lý kinh tế chi li. Một phong cách của lối chơi chiến thuật có tính toán – tactic strategy, cái hay của Cossacks 2 là tinh giản tối đa sự phức tạp về mặt kinh tế. Vâng, đơn giản đến mức bạn không thể tin được: xây dựng rất mau chóng, tài nguyên thì luôn kề cận sát bên, còn gì nữa? Chi phí tạo nông dân rẻ "bèo" - đã có lúc người viết có trong tay gần cả ngàn nhân công mà tốn rất ít tiền cho việc đào tạo, bạn tin không? Và điều quan trọng nhất, chỉ cần một thời gian ngắn là chỉ số tài nguyên tăng vùn vụt đến chóng mặt (nhanh hơn các bản Cossacks trước), lúc này chỉ việc "xài" thả cửa, mối bận tâm dành cho kinh tế gần như là "zêrô".

Tuy nhiên, điều đã nhất của Cossacks 2 ở mặt quân sự. Dù chưa tận tay tham gia vào những trận đánh lên tới con số giới hạn của game (khoảng 64.000 quân!) nhưng cái cảm giác dàn hàng chục quân đoàn (với cơ số lính hàng ngàn), lên đạn và chờ cho đối thủ tới gần để khai hỏa, bắt đầu trận chiến "kinh thiên động địa", mịt mù khói lửa, trông thật đã mắt làm sao. Tất nhiên, khi những trận đánh lớn diễn ra, bạn sẽ rất khó cùng lúc kiểm soát từng cá nhân đơn lẻ (việc thao tác vi mô trên bàn phím lúc này sẽ trở thành vô dụng). Vì vậy, chỉ huy bằng đội hình là giải pháp tốt nhất (cũng là duy nhất). Ở điểm này, Cossacks 2 thể hiện rất tốt, không kém cạnh Rome: Total War là bao, bạn dễ dàng xoay trở đội hình dù ở trạng thái nào: hành quân, phòng thủ cho tới giáp lá cà. Nhớ lại ở các bản Cossacks trước (kể cả American Conquest), kiểm soát quân đội rất vất vả bởi đội hình bất tuân mệnh lệnh, vô cùng lộn xộn. Ngoài ưu điểm điều khiển đội hình dễ dàng, Cossacks 2 còn có những cải tiến quân sự khá hay (tuy chỉ có vai trò phụ). Nếu biết nắm bắt, bạn sẽ dễ dàng giành được thế chủ động trong cuộc chiến, một số gợi ý nhỏ: nên di chuyển các đội quân bằng hệ thống đường bộ sẽ tiết kiệm được sức lực, lính có phân biệt tầm bắn bằng màu sắc, có hệ thống tinh thần chiến đấu (morale) giữ cho các trận đánh hấp dẫn hơn v.v... Bản thân người viết "kết" nhất là ý tưởng: chỉ cần chiếm được một ngôi làng có tài nguyên đặc trưng, nó sẽ tự động được sản xuất, tiếp theo lính tiếp viện từ làng sẽ tự thêm vào hàng ngũ đang thiếu và đặc biệt là sự xuất hiện của nhóm dân quân tự vệ (máy điều khiển) để bảo vệ ngôi làng.

Cái hay cuối cùng của Cossacks 2 dừng lại ở phần hình ảnh của nó. Tuy chỉ là đồ họa 2D, nhưng theo nhận xét riêng, hình ảnh của game rất sắc nét, chi tiết đến từng ly, hơn hẳn so với các phiên bản trước, đặc biệt so với dòng game American Conquest (cũng là "anh em một nhà") - một game mà theo dự đoán, có lẽ hình ảnh của Cossacks 2 "học tập" từ đấy - Chỉ hơi tiếc một tí là game không cho phóng to (zoom in) để quan sát cận cảnh (nhưng lại cho thu nhỏ để mở rộng tầm nhìn, thế mới ác). Người viết rất thích ngắm thật lâu những bức ảnh nền menu, trông chúng như những bức hội họa có từ thế kỷ 18, 19 vậy.

BỨC TRANH CHƯA HOÀN CHỈNH

Bức tranh tổng thể thì đẹp đẩy, chỉ tiếc là còn vài chỗ bị "hoen ố", và những vết ố này thật khó che khuất được. Đầu tiên là cách sắp xếp kịch bản định hướng chưa phù hợp. Cossacks 2 có tất cả hai phần chơi: Campaign và Battle for Europe. Cả hai phần này sẽ tuyệt vời hơn

nếu cách thể hiện không quá dở. Nhiều người lầm tưởng Campaign là phần chủ lực (như thường thấy), thật tiếc không phải vậy, nó cực kỳ ngắn (6 màn) và kết thúc rất đột ngột khi cao trào game đang dâng cao, làm người chơi hụt hẫng. Còn nhân vật chính

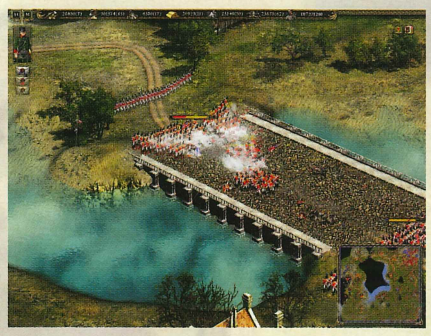
– "anh chàng" Battle for Europe với lối chơi tương tự Rome: Total War (theo lượt), lại thể hiện quá thô sơ: bản đồ chật hẹp, người điều hành chỉ cần nhấn một hoặc hai nút nên không có nhiều lựa chọn, khi giao tranh lại quá khó bởi đoàn quân của máy luôn tỏ ra lấn át (về sức mạnh), chúng xoay chuyển lẹ làng (chả bù với lính của bạn dễ bỏ chạy khi thấy bất lợi). Đáng ra, nếu coi đây là phần chủ lực thì Cossacks 2 nên khai thác tối đa những gì có thể làm hơn là chỉ thực hiện sơ sài.

Điều đáng nói thứ hai là AI cần được thêm "lửa" nhiều hơn, để các trận đánh trở nên sinh động, "bốc" hơn. Thông thường, máy rất thụ động không chịu tấn công, chỉ khi nào bị "chọc" mới đem quân đáp trả. Điều này rất dễ thấy khi bạn chơi phần Campaign với những tình huống nực cười: cả hai bên (bạn và máy) thường "kênh" nhau bằng những đội quân dày đặc trên màn hình, nhưng không bên nào dám động thủ cả! Nếu có tấn công, máy thường chọn xu hướng tiến thẳng về trước để đàn áp đối phương bằng số lượng hơn là dùng chiến thuật. Nắm được qui luật này bạn sẽ dễ dàng phòng thủ và đánh trả lại. Có một nguyên nhân lý giải cho việc thiếu "lửa" của máy: cơ chế của game khá chập chờn. Rõ nét nhất mỗi khi load game: đôi lúc máy đứng yên dù có số lượng quân áp đảo, nhưng nhiều khi lại linh hoạt hẳn lên với kiểu đánh đầy biến hóa, nhất là khi phối hợp giữa hai phe trở lên, bảo đảm bạn sẽ khó chịu ngay với lối đánh của máy.

Ngoài ra, trò chơi còn sót vài lỗi linh tinh như: mỗi khi pháo hay xe ngựa di chuyển qua bụi hoặc rừng rậm thường bị "kẹt" không đi được (chỉ có nước bỏ luôn), giọng nói của các nhân vật trong phim cắt cảnh thường không khớp với phụ đề, thời gian chờ load game hơi lâu v.v... Theo thông tin trên trang chủ của Cossacks 2, hiện tại đã có patch sửa những lỗi linh tinh này, bạn có thể tham khảo tại: http://www.cossacks2.de/index.php?m=downs&ss=patch&lang=us

LỜI KẾT

Nhìn chung, nếu trò chơi sửa được hai vấn đề lớn kể trên (đặc biệt là AI), thì không có gì đáng phải phàn nàn về Cossacks 2 cả. Còn



hiện tại, dù có hơi bực mình đôi chút, nhưng Cossacks II: Napoleonic Wars vẫn là một trò chơi khá hấp dẫn, đủ sức làm cho bạn bận rộn với những trận đánh hoành tráng rất "đã tay"!

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

CƠ HỘI VIỆC LÀM TẠI MỘT CÔNG TY NĂNG ĐỘNG VÀ SÁNG TẠO

FPT COMMUNICATIONS

TUYỂN NHÂN VIÊN HỖ TRỢ GAME ONLINE - GAME MASTER

Công việc :
- Hỗ trợ các khách hàng sử dụng Game Online (MU)
- Quản lý hệ thống diễn đàn (Forum)
- Kiểm tra, Debug các lỗi trong Game
- Giao tiếp, thu thập các phản hồi từ phía người chơi Game Online

Yêu cầu chung :
- Đã tốt nghiệp Cao Đẳng, Đại Học hoặc sinh viên CĐ, ĐH năm cuối (kèm theo bảng điểm)
- Có kiến thức tốt về các Game Online đang có hiện nay như PTV, MU, LineageII,...
- Tiếng Anh bằng B trở lên
- Có khả năng trình bày và giao tiếp tốt
- Có khả năng làm việc với cường độ cao
- Ưu tiên ứng viên có kinh nghiệm tốt về các Game Online như MU, PTV, LineAgeII,...

Quyền lợi:
- Lương thỏa thuận
- Môi trường làm việc năng động và có cơ hội thăng tiến.

Hồ sơ gồm:
- Đơn xin việc (ghi rõ kinh nghiệm làm việc nếu có)
- Sơ yếu lý lịch có thị thực
- Bản sao các văn bằng chứng chỉ
- Giấy chứng nhận sức khỏe
- 02 ảnh 4x6 mới nhất (01 ảnh dán bên ngoài hồ sơ)

Hạn nộp hồ sơ: 10/08/2005

Nộp hồ sơ tại: CÔNG TY TRUYỀN THÔNG FPT
68 Võ Văn Tần, Quận 3, Tp.HCM
(Ghi rõ vị trí, mã số dự tuyển và số điện thoại liên lạc bên ngoài hồ sơ. Chỉ thông báo đến những thí sinh trúng tuyển. Không liên lạc qua điện thoại)

Ai bảo vũ trụ bao la là một khoảng không gian buồn chán? Chắc chắn ngoài những vì tinh tú và các tảng thiên thạch lạnh lẽo, vũ trụ còn rất nhiều điều hấp dẫn đang chờ đợi. Nếu có cùng suy nghĩ như vậy, bạn đã phần nào hiểu được ý tưởng của American McGee khi phát triển Scrapland rồi đấy. Hãy cùng làm một chuyến phiêu lưu hấp dẫn vào trí tưởng tượng của American McGee, để rồi bị chinh phục trong một thế giới mới thế giới của các người máy.

Thế giới của những robot

Scrapland kể lại câu chuyện của D-Tritus, một người máy không rõ nguồn gốc, thích "ngao du sơn thủy" khắp nơi trong vũ trụ trên chiếc môtô bay của mình. Tình cờ D-Tritus khám phá ra Chimera, một hành tinh cằn cỗi khuất sau những đám thiên thạch dày đặc, được những cư dân trên đó ưu ái gọi là Scrapland. Ẩn sau vẻ ngoài xù xì, Scrapland là một thế giới rộng lớn, hiện đại và là thiên đường của đủ mọi loại robot (cũng là cấm địa đối với loài người). Không một con người nào được phép đặt chân vào Chimera, nếu vi phạm sẽ có những biện pháp xử lý nghiêm khắc. Rất may mắn, D-Tritus là một robot nên việc nhập cư khá dễ dàng, duy nhất chỉ có một điều kiện, Chimera không chấp nhận những người máy thất nghiệp. D-Tritus buộc phải chọn nghề thấp nhất trong thế giới robot: ký giả. Đáng tiếc, công việc lại không suôn sẻ như D-Tritus tưởng.

Ngay ngày đầu tiên bắt đầu làm việc, anh chàng đã đối mặt với những vụ án nghiêm trọng. Hàng loạt những robot có ảnh hưởng lớn đến Chimera đều bị ám sát một cách dã man, với mọi dấu vết để lại đều dẫn đến một đối tượng tình nghi - con người. Liệu có người nào cả gan lẻn vào Chimera để phạm tội như vậy? Hay đây là âm mưu của một robot đang khao khát quyền lực? Được sự giúp đỡ của Deepthroat, một robot giấu mặt, chỉ liên lạc với D-Tritus qua radio, anh chàng ký giả này phải kiêm luôn nghề... thám tử tư bất đắc dĩ, điều tra những bí ẩn đằng sau thành phố Chimera. Một nhiệm vụ khó khăn đầy bất ngờ và nguy hiểm đang chờ D-Tritus ở phía trước.

Dễ mà khó

Nhìn chung, cách chơi của Scrapland là sự tổng hợp của nhiều thể loại. Xét về mặt hành động, game không khác mấy so với các trò chơi cùng loại, nếu không muốn nói là có phần dễ hơn vì nhiệm vụ chính của D-Tritus trong trò chơi chỉ là đi vòng quanh Chimera và nói chuyện với một vài robot khác. Điểm sáng chói của Scrapland là có sự tích hợp thể loại đua xe dưới hình thức các cuộc đua và lái phi thuyền chiến đấu đan xen trong game.

Có thể nhận xét, Scrapland được tập hợp từ nhiều phong cách khác nhau. Game vừa gay cấn, hồi hộp trong các pha hành động lại vừa bất ngờ trong các cử chỉ điệu bộ của người máy. Bằng trí tưởng tượng phong phú của mình, American McGee đã sáng tạo ra một thế giới "dẫm mùi" cơ khí. Dạo chơi trong Chimera, bạn sẽ bắt gặp đủ loại robot với nhiều cá tính khác nhau. Không phải là những cỗ máy vô tri vô giác mà chúng rất có "hồn". Mỗi loại robot có nhiều hình dáng khác nhau, phù hợp với công việc chúng ta đang làm. Có thể bạn sẽ thấy ngạc nhiên, khi bắt gặp những robot cảnh sát "lùn tịt" đang đi tuần tra bổng vụt cao lớn khi phát hiện ra tội phạm, những gã kế toán có khả năng di chuyển nhanh như tia chớp, hay cô nàng thư ký ẻo lả với năng lực hủy diệt các người máy khác... Ngoài ra, nhằm làm giảm tính bạo lực, Scrapland còn dan xen nhiều tình tiết rất vui nhộn và màu sắc khá bắt mắt.

Nhìn chung, trò chơi khá khó, thậm chí chỉ là việc điều khiển D-Tritus đi từ nơi này sang nơi khác. Một phần có lẽ do các nhiệm vụ trong game được sắp xếp theo kiểu "gối đầu", nhiệm vụ này chồng lấp lên nhiệm vụ kia thành một chuỗi liên tục, nên game hơi dài dòng! Ví dụ, nếu bạn cần tìm thông tin của nhân vật này thì phải đến gặp nhân vật kia, nhân vật kia lại yêu cầu bạn thực hiện cho anh ta một số việc như chiến thắng trong một cuộc đua đường phố, để tham dự cuộc đua này bạn lại phải bay lòng vòng đi tìm nơi đăng ký..v.v. Nói không ngoa, khi chơi Scrapland, bạn có cảm giác bị "quay như quay dế"! Nếu không có sổ tay điện tử của D-Tritus ghi nhận lại mọi nhiệm vụ, thì chắc chắn bạn đã bị lạc từ lâu rồi! Không biết cách sắp xếp nhiệm vụ như thế này nên gọi là ưu điểm hay khuyết điểm? Nhưng trước mắt, cũng chỉ vì cách chơi mà Scrapland đã khiến nhiều người không thích, hay tệ hơn là ghét nó!

Ngay từ khi ra mắt ở phiên bản demo, Scrapland đã mang lại cho người chơi một cảm giác khác lạ, bị lôi cuốn bởi phong cách sôi nổi và màu sắc tươi sáng từ một thế giới robot năng động.

AMERICAN MCGEE'S SCRAPLAND	
PHÁT HÀNH	Enlight Software
PHÁT TRIỂN	Mercury System
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	04 / 11 / 2004
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 800 MHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 64 MB Geforce 4 trở lên, HDD 1.5 GB, Windows 98 SE / 2000 / ME / XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 2 GHz hoặc tương đương, 512 MB RAM, VGA 128 MB Geforce 4 trở lên

Tuy nhiên, nếu bạn vượt qua được khó chịu này thì Scrapland còn rất nhiều thứ thú vị để "hút hồn" bạn. Ngoài việc di chuyển bằng hai chân đơn thuần, khi làm ký giả cho tòa soạn bạn còn được cấp một "phi thuyền" để thuận tiện cho việc "đi lại". Thật ra, nói "đi lại" là hơi khiêm tốn để nói lên chức năng của xe phi thuyền trong trò chơi. Chimera là một thành phố rộng lớn, rất rộng lớn là đằng khác, nên được chia thành nhiều phân khu với hệ thống đường giao thông chằng chịt. Ngoài tàu điện ngầm ra, phi thuyền là phương tiện di chuyển chính trong game. Đây là phương tiện quan trọng nhất của Scrapland, bởi hơn một nửa số nhiệm vụ của trò chơi yêu cầu bạn phải tranh tài với các robot khác trên đường đua, hay đối đầu trực tiếp trên đường phố... Lúc đó, phi thuyền của bạn sẽ trở thành một chiến mã rất ngầu. Ban đầu, do chi phí còn thấp, bạn chỉ được sở hữu một phi thuyền "thường thường bậc trung", chủ yếu phục vụ cho việc di chuyển. Về sau, nếu bạn kiếm được nhiều tiền hơn hoặc chiến thắng đối thủ của mình, bạn sẽ được thưởng nhiều món phụ tùng nâng cấp xe hiện đại. Xe càng mạnh càng nhanh, thì bạn càng có lợi thế để thực hiện các nhiệm vụ kế tiếp. Cũng giống như chủ nhân của chúng, mỗi loại robot có một kiểu xe khác nhau và kiểu trang bị súng khác nhau. Có một điều lạ là bạn có thể "mượn" thoải mái những chiếc xe này, và ung dung tham quan phố phường hoặc thậm chí rã nó ra để bán tại garage!

Hay nhất trong Scrapland là khả năng biến hình, một kỹ năng D-Tritus tình cờ nhận được từ một robot chụp ảnh cũ. Với khả năng này, anh chàng có thể "đội lốt" bất cứ nhân vật nào mình muốn từ các điểm truy cập Great Database với đầy đủ tính năng của robot đó. Ví dụ bạn có thể bắn súng khi đang đội lốt cảnh sát, có thể bay khi hóa thành robot truyền tin, thậm chí có thể "chôm" tiền của người khác nếu bạn đang trong vai ông trùm nhà băng... Biến hình, đôi khi là cách duy nhất để hoàn thành nhiệm vụ trước mắt hoặc để giải quyết các tình huống khác nhau, tùy theo hoàn cảnh cụ thể mà bạn xử lý theo ý thích. Tất nhiên cái gì cũng có cái giá của nó, hạn chế của kỹ năng này là để có được nó bạn buộc phải đột nhập vào ngân hàng dữ liệu Great Database. Nhưng đây là hành vi bị nghiêm cấm trong Chimera, nếu để phát hiện bạn sẽ bị truy nã khắp nơi, thậm chí bị bắn "tan xác" nếu không chạy thoát.

Scrapland còn "làm khó" người chơi ở những màn chiến đấu trên phi thuyền. Nhiệm vụ thường thấy là bạn phải dùng tất cả những món vũ khí mình có, để tiêu diệt một hay nhiều đối thủ hoặc thậm chí cả một chiến hạm khổng lồ để tìm kiếm manh mối, uy hiếp đối tượng... Sở dĩ nói không dễ, bởi không phải lúc nào bạn cũng có dư dả tiền bạc để nâng cấp cho mình phi thuyền mạnh nhất. Lúc đó trận đấu sẽ rất không cân sức: chiếc xe "cà tàng" của bạn phải chọi lại sáu hoặc bảy chiếc phi thuyền của quân giám mục! Thêm vào đó, trí tuệ nhân tạo lại là một thách thức khác dành cho bạn. Bọn robot rất thông minh (nói chính xác hơn là "láu cá"), khi đông đảo, chúng thường xuyên bắn "hội đồng" bạn, còn lúc một chọi một chúng luôn sẵn sàng tư thế để... bay đi tìm máu!

Đồ họa và âm thanh hút hồn

Nói không ngoa, ta có thể dùng hai chữ "tuyệt hảo" để miêu tả đồ họa trong game. Lấy ý tưởng từ một thế giới nhiều robot, nên đồ hoạ cũng phải tương xứng để bộc lộ được cái "đặc sắc" của ý tưởng này. Do robot là các nhân vật chính của game, nên toàn bộ "nội lực" đồ hoạ đều được dồn để mô phỏng sít sao chi tiết vóc dáng người máy. Khoác lên một tấm áo chung cho các robot, là bộ cánh bằng kim loại bóng loáng trông rất thực khi có ánh sáng chiếu vào. Chuyển động của các robot trông khá "ngọt", nhờ các khớp nối cơ khí trên cơ thể nên tuy là robot nhưng chúng giống hệt con người, còn cá tính thì không chê vào đâu được. Bạn có thể nhận thấy dáng vẻ nhanh thoăn thoắt của những robot truyền tin bay lượn trên đầu, kiểu đi lề mề của bọn giám mục nham hiểm và cả tướng đi uyển chuyển đầy gợi cảm

của nàng thư ký Bella... Xin nhắc lại một lần nữa, tất cả đều là robot đấy nhé!

Một lưu ý nhỏ dành cho các máy chỉ đáp ứng cấu hình tối thiểu của trò chơi thường gặp phải: game chạy rất ì ạch khi bay ngoài đường phố và không có cách nào giải quyết được cho dù đã giảm các hiệu ứng, độ phân giải đến mức thấp nhất, bởi khung cảnh có quá nhiều đối tượng cần xử lý. Bạn sẽ gặp khó khăn vì đa số các cuộc đua xe, đấu súng trong game đều diễn ra ở ngoại cảnh, nên nếu game tương tác chậm sẽ gây bất lợi cho bạn rất nhiều trong lúc thi đấu cụ thể là rất khó nhắm bắn cho chính xác chẳng hạn.

Nhằm phù hợp với đông đảo cấu hình máy của người chơi, game có nhiều mức thiết lập đồ họa theo từng cấu hình máy khác nhau và có sự khác biệt rất lớn giữa các mức này. Đối với cấp độ thấp nhất (dành cho máy có cấu hình vừa đủ), tốc độ game tương đối chấp nhận được ở độ phân giải 640 x 480 nếu bỏ qua tất cả các hiệu ứng đặc biệt, nhưng số khung hình lại bị giảm một cách đáng kể trong vài khung cảnh rộng lớn. Ngược lại, nếu có một cỗ máy cấu hình cao thì mức chi tiết là sự lựa chọn đáng giá, bởi khung cảnh trò chơi sẽ thay đổi hoàn toàn, rất sắc nét. Scrapland còn được áp dụng một số công nghệ tiên tiến như đổ bóng thời gian thực, làm biến dạng khung hình để miêu tả các hiệu ứng của hơi nước hoặc sương thoát ra từ động cơ của phi thuyền.

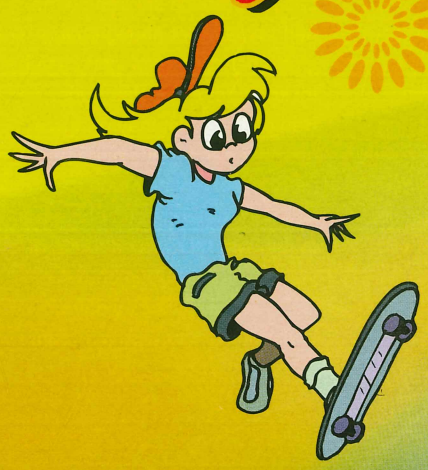
Song song với đồ họa bắt mắt, Scrapland đã thực hiện phần lồng tiếng khá công phu. Mười sáu nhân vật robot trong game có mười sáu giọng nói không trùng lắp và rất có "cá tính". Kết hợp với dáng điệu độc nhất vô nhị của các robot (như đã nói trên), Scrapland là một trong những game biết đầu tư nghiêm túc trong việc gây ấn tượng đối với người chơi về tuyến nhân vật phong phú của mình. Nhạc nền trong game tương đối nhiều, được mix theo phong cách hiện đại khiến bạn mau chóng bị lôi cuốn vào trò chơi. Nếu chịu khó để ý khi chơi, bạn còn phát hiện được một số bài nhạc do robot đọc rap nữa đấy!

Lời kết

Kể từ sau Alice, American McGee đã "hạ sinh" được thêm một đứa con nữa kế thừa những ưu điểm của "cha nó": sáng tạo, vui nhộn và đầy màu sắc. Ngay khi ra mắt ở phiên bản demo, Scrapland đã mang lại cho người chơi một cảm giác khác lạ, bị lôi cuốn bởi phong cách sôi nổi và màu sắc tươi sáng từ một thế giới robot năng động. Tuy cốt truyện hơi dài dòng, lối chơi còn vài chỗ hơi rối rắm, và cấu hình yêu cầu hơi cao, nhưng đối với người chơi mà nói, nếu không đòi hỏi quá khắt khe ở một cốt truyện lôi cuốn, một lối chơi kịch tính thì Scrapland là một trò chơi hay. Thế là đủ.

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

Nghỉ hè cùng MegaPlay
FPT INTERNET TỐC ĐỘ CAO



Phí lắp đặt ban đầu	600.000 đ.
Phí thuê bao	50.000 đ/tháng.
Phí sử dụng	
3GB đầu	200đ/MB.
Trên 3 GB	miễn phí.
Tốc độ	Tải lên: 256 Kbps.
	Tải xuống: 2048 Kbps.
Thư điện tử	Miễn phí 3 hộp thư.

(*)Báo giá trên chưa bao gồm VAT

CƠ HỘI TUYỆT VỜI ĐỂ SỬ DỤNG INTERNET TỐC ĐỘ CAO.

Gọi để đăng ký ngay 9 124 838

FPT COMMUNICATIONS
NHÀ CUNG CẤP DỊCH VỤ INTERNET TỐC ĐỘ CAO - CÔNG TY TRUYỀN THÔNG FPT

Tại Hà Nội:
Nhà 2B Khu Ngoại giao đoàn - Vạn Phúc - Ba Đình.
75 Trần Hưng Đạo - Hoàn Kiếm
Tel: 04-7601060 (máy lẻ: 430, 431)
E-mail: adsl@fpt.vn

Tại TP Hồ Chí Minh:
124 Sương Nguyệt Ánh - Quận 1.
20 Phan Đình Giót - Quận Tân Bình.
Tel: 08-9301280 (máy lẻ:831,832)
E-mail: adsl@hcm.fpt.vn

Vén màn bí mật

Still life

MATURE
M
CONTENT RATED BY ESRB

Tuy không thực xuất sắc và chưa đáp ứng được hết những gì các gamer đã mong mỏi nhưng Still Life vẫn là một game phiêu lưu thuộc loại khá tốt.

STILL LIFE	
PHÁT HÀNH	The Adventure Company
PHÁT TRIỂN	Microids
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	15/04/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Geforce 2 trở lên, HDD 600 MB, Windows 98 SE/ ME/ 2000/ XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 128 Mb, HDD 600 MB, Windows 98 SE/ ME/ 2000/ XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon64 3000+, 1 GB RAM, VGA Geforce 6600 256 MB, Mainboard MSI K8N Diamond

Sau khi gặt hái được khá nhiều thành công qua hai phiên bản game phiêu lưu lừng danh Syberia, Microids nghiễm nhiên được giới gamer trên toàn thế giới xem như một trong những hãng phát triển game phiêu lưu hàng đầu hiện nay. Không ngủ quên trên chiến thắng, Microids lại tiếp tục triển khai những dự án mới. Kết quả là trong khi mọi người còn đang bàn tán và đón chờ xem câu chuyện của Syberia còn tiếp diễn với phần ba hay không thì một game phiêu lưu mới "đóng dấu" Microids lại được tung ra. Đó chính là Still Life.

SÁT NHÂN BÍ MẬT...

Câu chuyện của Still Life (ST) mang đậm đặc trưng của dòng game phiêu lưu, khá kỳ bí và mang nhiều tình tiết đan xen. Nội dung xoay quanh hàng loạt các vụ án mạng bí hiểm liên tiếp xảy ra tại thành phố Chicago, Mỹ. Người chơi đồng hành với Victoria McPherson, nữ nhân viên FBI chuyên phụ trách các vụ trọng án, đảm nhận việc điều tra và truy tìm thủ phạm đã gây ra các vụ án này. Tất cả những gì mà Victoria có thể thu thập được cho đến thời điểm khởi đầu trò chơi là đã có năm nạn nhân bị giết. Đặc điểm chung: Tất cả đều là những cô gái "bán hoa" và bị sát hại một cách hết sức dã man. Công việc điều tra hoàn toàn bế tắc... Thủ phạm không hề để lại bất kỳ dấu vết nào, ngoại trừ một số thông điệp bí ẩn mà hắn cố tình. Mệt mỏi với việc điều tra không có tiến triển, Victoria quyết định trở về nhà bố mình nghỉ ngơi, tạm quên đi những căng thẳng trong công việc. Tại đây, cô tìm được một tập tài liệu của ông nội - sinh thời vốn là một thám tử tư - để lại. Tò mò nghiên cứu tập tài liệu này, Victoria phát hiện cách đây hàng chục năm, ông nội cô đã từng điều tra một vụ án mà từ phương thức hành động đến nạn nhân đều rất giống với vụ án mà cô đang đảm trách. Nói cách khác, bằng cách nào đó, tên sát nhân hiện tại biết rất rõ về những vụ án mạng trong quá khứ ấy và đã bắt chước y hệt. Câu chuyện vốn đã bí hiểm nay càng lôi cuốn hơn...

Trong SL, công việc chủ yếu là người chơi cùng với Victoria tiến hành điều tra, làm rõ các vụ án cũng như cố gắng truy tìm và vạch ra bộ mặt thật của tên sát nhân bí ẩn. Tuy nhiên, Victoria không phải là nhân vật chính duy nhất trong toàn bộ trò chơi, khi cô tìm được tập tài liệu của ông nội, người chơi sẽ được chuyển qua điều khiển nhân vật thứ hai, Gus McPherson - ông của Victoria - tại thành phố Prague (thủ phủ cộng hòa Czech ngày nay), thời điểm những năm 20-30 trong thế kỷ 20. Như vậy, bạn sẽ lần lượt điều khiển xen kẽ Victoria và Gus trong suốt trò chơi.

ĐÔI ĐIỀU VỀ CÁCH CHƠI

Cũng giống như các game phiêu lưu khác và đặc biệt là "người anh em" Syberia, Still Life thuần túy là một game phiêu lưu - giải đố. Bạn sẽ điều khiển Victoria (hoặc Gus) trò chuyện với các nhân vật khác trong trò chơi để kiểm tra, kết hợp các vật dụng tìm được trong quá trình điều tra, giải các câu đố (puzzle) diễn ra liên tiếp. Cách chơi Still Life hoàn toàn tương tự như Syberia: cũng góc nhìn ngôi thứ ba, điều khiển nhân vật thông qua những cú "click" chuột và khi gặp những đồ vật có thể kiểm tra, hoặc các nhân vật liên quan thì biểu tượng của con trỏ chuột sẽ thay đổi để

người chơi biết mình cần phải làm gì. Nói chung, điều khiển nhân vật trong Still Life khá dễ và trực quan, giao diện trò chơi cũng không phức tạp nên người chơi có thể nhập cuộc ngay. Ngoài ra, bên cạnh việc điều khiển bằng chuột, bạn có thể sử dụng bàn phím (tương tự như cách điều khiển trong Grim Fandango hay Escape from Monkey Island) nhưng theo tôi, điều khiển bằng chuột vẫn dễ dàng và linh hoạt hơn nhiều.

Khi bàn về một game phiêu lưu, điểm quyết định trò chơi đó có hấp dẫn hay không, ngoài cốt truyện lôi cuốn, chính là "nghệ thuật sắp đặt" để người chơi giải quyết các tình huống, câu đố trong game. Trước khi được chơi bản chính thức, tôi đã có dịp thử qua bản Demo, phân đoạn Victoria đang tiến hành các nghiệp vụ tại hiện trường vụ án mới nhất, theo nhận xét của tôi lúc ấy thì những thử thách có phần quá đơn giản. Tôi đã thầm mong bản chính thức được tung ra để có dịp để đối đầu với nhiều thử thách cam go hơn. Nhưng cho đến thời điểm này, khi đã hoàn thành xong toàn bộ trò chơi, cảm giác đọng lại là sự thất vọng khi những mong muốn đã không được thỏa mãn trọn vẹn. Có thể sẽ có bạn cho rằng tôi khoa trương nhưng so với các game phiêu lưu-giải đố cùng loại khác thì Still Life thật sự là một game... quá dễ.

Không thể phủ nhận Still Life có một cốt truyện khá hấp dẫn, ly kỳ và đôi khi được đẩy đến cao trào của sự hồi hộp, nhưng chính vì điều này mà người chơi không thể nào thoát khỏi cốt truyện để làm theo ý muốn. Các sự kiện trong game tiếp diễn theo một tuyến định sẵn và những gì người chơi phải làm là đi theo đúng gì kịch bản đã đề ra. Hơn nữa, các tình tiết ấy luôn thể hiện rõ người chơi cần phải đi đến đâu và làm gì (thông thường khi đã giải quyết hết tất cả vấn đề trong khu vực, một khu vực mới lại hiện ra và bạn chỉ cần lặp lại tiến trình).

Yếu tố thứ hai làm game tiếp tục mất điểm chính là các đoạn hội thoại giữa các nhân vật. Nếu bạn đã từng chơi qua Syberia hay Monkey Island thì sẽ biết người chơi luôn có nhiều lựa chọn để có thể "lái" các cuộc đối thoại theo ý mình. Syberia đã làm rất tốt việc này. Những tưởng Still Life học tập được thành công của "người anh" nhưng nhà sản xuất lại đưa vào một kiểu dẫn dắt các cuộc đối thoại hoàn toàn khác. Trong cuộc trò chuyện, người chơi chỉ có thể nhấn phím trái hay phải chuột (tương ứng với việc lái câu chuyện theo hướng nghiệp vụ hoặc cá nhân). Các câu chuyện mang tính cá nhân ban đầu những tưởng sẽ làm phong phú, hấp dẫn thêm nhưng hóa ra chúng chỉ mang tính "trang trí", không liên quan rõ rệt đến tiến trình của trò chơi. Các cuộc đối thoại chỉ kết thúc khi người chơi xem hết các câu thoại nghiệp vụ, gây cảm giác "bị động" mà không được quyết định như những game phiêu lưu khác. Một cảm giác hụt hẫng và nhàm nếu bạn là fan ruột của thể loại phiêu lưu.

Điểm cuối cùng cần bàn về cách chơi của Still Life, chính ở những câu đố. Nếu xét về hình thức, các câu đố trong Still Life cũng tương tự như các game phiêu lưu, bao gồm: lắp ráp, kết hợp các đồ vật, suy luận... Tuy nhiên, nếu xét theo mức độ khó ở các game phiêu lưu (vốn rất được chú trọng) thì các puzzle của Still Life thuộc loại... quá dễ. Hầu hết các chúng chỉ đòi hỏi tính kiên nhẫn, thử nhiều lần, điển hình cảnh Gus phải mở khóa đột nhập vào nhà gã họa sĩ hay Victoria điều khiển chú robot nhỏ bé vượt qua hàng rào các tia laser bảo vệ căn phòng dữ liệu trong sở cảnh sát... Tuy nhiên, SL cũng có những tình huống giải đố thú vị, mặc dù ít biết chuyện nội trợ nhưng tôi đặc biệt thích khi phải giúp Victoria làm bánh thông qua công thức ghi toàn ám hiệu. Câu đố này đòi hỏi bạn vừa phải suy nghĩ, phân tích vừa phải kiên nhẫn thử nhiều lần. Tuy khó và mất khá nhiều thời gian nhưng tôi vẫn cảm thấy thích vì nó mang những ẩn ý rất hay (bạn cứ chơi đi rồi sẽ biết)!

ĐỒ HỌA - ÂM THANH

Không có gì phải chê bai, phàn nàn về phần đồ họa trong Still Life, game sử dụng phương thức dựng hình nhân vật hoàn toàn

bằng 3D trên các cảnh nền 2D dựng sẵn, tương tự như Syberia. Vì hình dựng sẵn nên phong cảnh nền trong game rất đẹp và chi tiết, đầy tính nghệ thuật. Các cảnh được phối màu sắc rất tốt, chúng ta có thể cảm nhận được các con đường tại Chicago đang đắm chìm trong đêm đông lạnh giá hay một tông màu nâu xám bao trùm lên thành phố Prague, vừa nêu bật được khung cảnh xưa cũ vừa tạo được một bầu không khí u ám bao trùm. Đối với các nhân vật được 3D hóa (được tích hợp sẵn chức năng khử răng cưa: Anti-Aliasing) nên trông mịn và mềm mại hơn nhưng lại không ngốn nhiều tài nguyên vì mỗi cảnh thường chỉ có tối đa 2 đến 3 nhân vật. Một điểm mới nữa là các vật dụng bạn thu lượm và cất giữ trong túi đồ (Inventory) cũng được 3D hóa hoàn toàn nên có thể xoay chuyển, phóng to thu nhỏ tùy ý (đôi khi cũng khá cần thiết nếu bạn cần xem xét kỹ các chi tiết để tìm manh mối). Tuy nhiên, việc mô phỏng chuyển động chưa được tốt lắm nên các nhân vật hành động trông khá thô và gượng. Phần âm thanh lại không thực sự nổi bật ngoại trừ việc lồng tiếng cho các nhân vật, ngôn từ được sử dụng dễ hiểu nhưng cũng không kém phần phong phú (đặc biệt là Victoria, cô rất thích chêm "tiếng lóng" vào các câu nói của mình). Âm nhạc không được sử dụng nhiều trong trò chơi, nổi bật chỉ có bài hát opera trong đoạn phim mở đầu tạo được cảm giác huyền bí và rùng rợn cho người chơi trước khi bước vào game.

LỜI KẾT

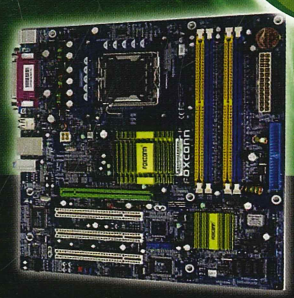
Tuy không thực xuất sắc và chưa đáp ứng được hết những gì các gamer mong mỏi nhưng Still Life vẫn là game phiêu lưu thuộc loại khá tốt. Nhờ cốt truyện nhiều kịch tính, kích thích trí tò mò nên game tỏ ra phù hợp với đa số người chơi, kể cả những ai không phải là fan của thể loại phiêu lưu. Hơn nữa, do trò chơi khép lại trong khi nhiều câu hỏi vẫn còn dang dở và chính Victoria trong phần kết đã khẳng định cuộc phiêu lưu của cô vẫn chưa kết thúc nên nhiều khả năng Still Life sẽ có phần tiếp theo. Hy vọng bản kế tiếp (nếu có) sẽ khắc phục những điểm còn thiếu sót như đã nêu để trở thành một game phiêu lưu hấp dẫn toàn diện.

THANH LONG
thanh.long@but-tre.com

FOXCONN®
Advancing Through Innovation

tặng PHIẾU GIẢM GIÁ 10 USD
DÙNG ĐỂ MUA CPU Intel socket 775 tại nhà phân phối VIỆT SƠN

915 SERIES
Motherboard



Chipset Intel 915GL; Socket 775, upto 3.8GHz
Sound 6.1 + VGA Intel GMA 900+ Gbe Lan onboard
Dual DDRam 333/400; 4 S-ATA; 3 PCI; 6 USB

533/400 DDR2 · PCI EXPRESS · GIGABIT LAN · SERIAL ATA · 8 channel · HI-SPEED USB

VIETQUANG Technology Company
your innovation IT distributor
Tel: (84-8) 8258563 - Fax: (84-8) 8236382

VIET SON INFORMATIC COMPANY
Tel: (84-8) 9250406 - Fax: (84-8) 9324597

Cái cần nhiều (cảm giác "bí ẩn") thì lại quá thiếu, trong khi cái chỉ cần vừa đủ (những cảnh bắn nhau) lại quá thừa

Khu vực 51, "thánh địa" của quân đội Mỹ nằm lẩn khuất đâu đó trong hoang mạc Nevada rộng lớn, từ lâu đã là một nơi được bảo vệ hết sức cẩn mật, cấm ngặt người ngoài lai vãng, hầu như chưa có một thông tin nào về nơi đây lọt được ra ngoài. Những lời đồn đại về những chiếc đĩa bay, các mẫu sinh thể của những sinh vật lạ ngoài hành tinh... đang được lưu giữ và nghiên cứu bên trong khu vực này, cùng với nhiều câu chuyện kỳ lạ được thêu dệt, càng làm tăng thêm phần ly kỳ bí hiểm cho nó. Không thể bỏ qua một đề tài hấp dẫn như vậy, hàng loạt thể loại bàn về Khu vực 51: sách, truyện, phim ảnh... lần lượt chào đời và đặt ra hàng loạt những giả thiết khác nhau về cái gọi là "sinh vật vũ trụ" và "vật thể bay không xác định" (UFO). Tất nhiên, các nhà sản xuất game không thể đứng ngoài cuộc...

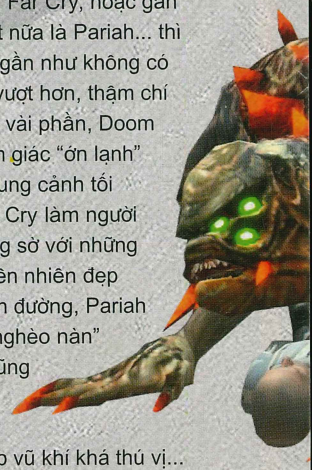
Câu truyện của trò chơi bắt đầu bằng những hiện tượng không bình thường xảy ra bên trong khu vực 51. Một toán lính đặc nhiệm thuộc lực lượng Hazmat, trong đó có bạn (Ethan Cole), được chính phủ cử đến để điều tra. Khi thâm nhập sâu vào khu căn cứ, họ không hề biết những gì đang chờ đón, thật không dễ chịu chút nào. Có vẻ khá hấp dẫn! Tuy nhiên, hãy xem những gì nhà sản xuất đem đến có thực sự xứng đáng với vẻ hấp dẫn "bề ngoài" không?

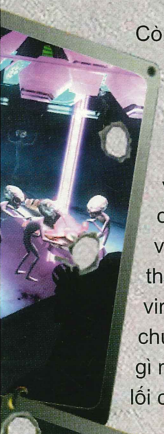
Không có chất "bí ẩn"

Có thể nói tuy chọn bối cảnh là một trong những nơi bí ẩn nhất trên Trái Đất, nhưng sự thật game đã làm thất vọng người chơi khá nhiều, khi xuyên suốt từ đầu đến cuối gần như không thể hiện được sự "bí ẩn" này. Không hề có những pha hồi hộp, thót tim hoặc chút không khí "rờn rợn" trong lúc chơi. Ngay từ màn đầu tiên, game "cho phép" bạn tham gia vào những cảnh chiến đấu "mịt mù khói súng" và đến tận màn cuối, cũng chẳng có gì khác ngoài... bắn và bắn. Có lẽ sẽ có người không đồng tình với người viết và cho rằng chơi game bắn súng mà không bắn thì còn làm gì khác? Tất nhiên, đây là một game bắn súng chứ không thuộc thể loại kinh dị, rùng rợn hay đại loại như vậy. Nhưng khi nghe cái tên Area 51, người chơi hoàn toàn có quyền liên tưởng và hy vọng tìm được chút cảm giác "ớn ớn", "lành lạnh" khi đặt chân vào thế giới của game. Thật đáng tiếc, trò chơi đã bỏ qua "chất" bí ẩn vốn có "thâm niên" của cái tên Area 51.

Thiếu đột phá

Như đã nhắc ở trên, Midway có vẻ "quyết tâm" khẳng định Area 51 hoàn toàn là một trò chơi bắn súng thuần túy, nên các pha đụng độ xảy ra khá thường xuyên và gần như toàn bộ thời gian của game là để bạn "phô diễn" các kỹ năng cơ bản của một "tay súng xịn": bắn, chạy, mở cửa... Nhưng tất cả chỉ có vậy, và... chấm hết! Nếu so sánh với các game bắn súng khác gần đây, như Doom 3, Far Cry, hoặc gần hơn chút nữa là Pariah... thì Area 51 gần như không có điểm gì vượt hơn, thậm chí còn kém vài phần, Doom 3 là cảm giác "ớn lạnh" trong khung cảnh tối tăm, Far Cry làm người chơi sững sờ với những cảnh thiên nhiên đẹp như thiên đường, Pariah dù hơi "nghèo nàn" nhưng cũng có hệ thống nâng cấp vũ khí khá thú vị...





Còn với Area 51, đúng là bạn khá "bận rộn" với những pha chạm trán liên tục, các toán lính đông đảo và đa dạng về "chủng loại", những con trùm "lì lợm", hay việc bạn có thể biến thành quỷ (do bị nhiễm virus)... nhưng nhìn chung, thực sự không có gì mới lạ và nổi bật về lối chơi.

Vùng đất... nhạt nhẽo

Công bằng mà nói, không phải Area 51 không có gì đặc biệt, nhưng đáng buồn là những cái "đặc biệt" của game lại phản tác dụng! Tiêu biểu là nhân vật chính có khả năng bắn súng 2 tay, khoan hãy vội mừng, không xuất sắc như Halo 2 đâu! Quả thực, cảm giác khi "xách" một lúc hai khẩu Shotgun đi "làm cỏ" khá hấp dẫn, nhưng người chơi mất hứng cũng ở chỗ này: khi bắn hết băng đạn trong khẩu súng thứ hai, mặc cho đạn dự trữ còn nhưng nhân vật chính "chơi sang"... vứt luôn khẩu súng đó, mà chẳng đếm xỉa đến cảm giác tiếc rẻ của bạn. Muốn tiếp tục, chẳng còn cách nào là bạn tìm khẩu súng khác. Điểm tiếp theo là sự "hỗn tạp" của đối thủ: phải đối đầu với đám quái vật, người máy sinh học, người ngoài hành tinh v.v. nói chung là thứ gì cũng có, thoạt trông có vẻ đa dạng, phong phú, nhưng thực ra chúng chẳng hề có nét đặc trưng, tên nào cũng như tên ấy, cứ phát hiện ra bạn là lao ào ào vào bắn loạn xạ theo kiểu "lấy thịt đè người". Vì vậy, hãy quên đi nếu bạn trông chờ "bọn máy" mang lại những bất ngờ.

Những con trùm (xuất hiện khá thường xuyên trong suốt trò chơi) và cách thức tiêu diệt chúng, chẳng có gì khác bọn lính thông thường, trừ việc sống dai hơn bọn "đệ tử" một chút mà thôi. Nói đúng ra, chỉ là những pha "đấu sức" đơn thuần xem ai "lì" hơn, chứ chẳng có chút gì là "trí tuệ"; một cảm giác khá chán nản và không thể là "điểm nhấn" cho game. Như vậy, những điểm mới lạ, đặc biệt mà nhà sản xuất tạo ra cho Area 51 đã vô tình trở thành những nhược điểm, tuy chưa đến nỗi "chết người", nhưng cũng gây khó chịu khi chơi.

Các mặt khác

Độ khó: Nếu là một "tay súng" từng "vào sinh ra tử" ở các "mặt trận" FPS vang rền tiếng súng, chắc chắn bạn sẽ dễ dàng hoàn thành trò chơi. Nếu là lính mới tập tành cũng đừng quá lo sợ, Area 51 tỏ ra là một game khá phù hợp để luyện tập tay nghề. Điều khó lường duy nhất bạn gặp phải là sự "thất thường" của bọn lính: đôi khi bắn ở cự ly rất gần nhưng chẳng làm bạn mất bao nhiêu máu, ngược lại có lúc ở rất xa nhưng độ chính xác thật đáng kinh ngạc khi "rút" của bạn một lượng máu đáng kể. Những lúc đấu trùm, chỉ cần nhanh nhạy phát hiện các chỗ đặt bình máu và đạn dược, tôi bảo đảm chẳng con trùm nào có thể "làm khó dễ" được bạn cả.

Hình ảnh: Điểm nổi bật nhất về mặt hình ảnh của game, chính là các hiệu ứng về ánh sáng. Những chùm sáng xanh cực mạnh phát ra từ các cỗ máy, những tia điện "xẹt qua xẹt lại" của máy phát điện, cho tới những "quả banh điện" bắn ra từ khẩu súng trên tay bạn v.v. đều có thể khiến người chơi chói cả mắt vì độ "nổi" và thực của chúng. Ngoài ra, các nhân vật được vẽ chi tiết khá cao, nhất là khi chuyển động. Tuy nhiên, các khẩu súng thì chưa thể chấp nhận được, điểm tích cực duy nhất là khung ngắm; còn lại của khẩu súng trông có vẻ "giả", không chắc chắn và có cảm giác cứ như bằng nhựa vậy.

Âm thanh: Cũng như hình ảnh, mặt chưa được cũng... nằm ở súng: tiếng nổ không thuyết phục và giả tạo, may ra chỉ có khẩu shotgun là nghe được. Âm thanh của các vụ nổ cũng chỉ ở mức trung bình. Điểm khiến người viết hài lòng nhất là phần lồng tiếng cho các nhân vật khá biểu cảm, đặc biệt là tiếng nói của bọn ngoài hành tinh: trầm trầm vang vang, rất ấn tượng và đúng chất "alien".

Lời kết

Cái cần nhiều cảm giác "bí ẩn" thì lại quá thiếu, trong khi cái chỉ cần vừa đủ những cảnh bắn nhau lại quá thừa. Area 51 đã làm thất vọng những người trông chờ nó. Có vẻ như nhà sản xuất đã "nhấn" không đúng chỗ, làm cho game trở nên tầm thường. Có thể là bạn cho rằng tôi quá khắt khe, nhưng trên thực tế hiện nay, khi các trò chơi ngày càng phong phú và đa dạng, người chơi cũng ngày càng "khó tính". Và thật sự, nếu không tạo được cho mình một bản sắc riêng thì những game như Area 51 sẽ mau chóng rơi vào sự lãng quên.

HUY NAM
huy.nam@but-tre.com

AREA 51 KHU VỰC TUYỆT MẬT	
PHÁT HÀNH	Midway
PHÁT TRIỂN	Midway – Austin
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	08 / 06 / 2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	3CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIV 1.4GHz hoặc tương đương, 256MB RAM, VGA 64MB Geforce 3 trở lên,HDD 3GB, Windows 2000 / XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 2 GHz hoặc tương đương, 512 MB RAM, VGA 128 MB Geforce 4 Ti4200 trở lên
THỬ NGHIỆM	AMD Athlon XP 1800+, 512 MB RAM, VGA 128 MB Radeon 9800 Pro, MB Biostar M7NCG Pro nForce 2

Chỉ vài tuần nữa, MU Việt Nam - Xứng Danh Anh Hùng sẽ chính thức ra mắt giới "nghiền" game online trên cả nước, đem đến phong cách chơi đẳng cấp quốc tế và hệ thống phục vụ chuyên nghiệp của công ty Truyền Thông FPT. MU Việt Nam - Xứng Danh Anh Hùng đã sẵn sàng song hành với phiên bản MU có bản quyền tại nhiều nước như Trung Quốc, Hàn Quốc, Thái Lan, Philippines, Đài Loan, Nhật Bản...

MU là gì?

Câu hỏi trên không chỉ của những game thủ đã "cày" MU từ rất lâu mà cũng là thắc mắc của nhiều người khi bước vào lãnh địa game online. Có ý kiến cho rằng MU chỉ là tên do Webzen… ngẫu hứng nghĩ ra, hoặc chỉ có trong tưởng tượng của những người phát triển game. Có bạn còn nhầm MU với… Manchester United, tên một đội bóng nổi tiếng.

Tuy nhiên, theo một truyền thuyết cổ xưa, MU là một lục địa cổ đại đã từng tồn tại trên trái đất cách đây 200.000 năm và bị nhấn chìm sau một trận đại hồng thủy cách đây 12.000 năm (500 năm sau đó, lục địa Atlantis cũng biến mất vì lý do tương tự).

MU là một lục địa rất rộng lớn, nằm trong khu vực biển Thái Bình Dương, từng có đến 64 triệu cư dân. Những khu vực ngày nay như Tahiti, Samoa, Tonga, Hawaii, v.v. là những phần còn sót lại của lục địa huyền thoại này.

Nơi đây được coi là nơi sản sinh ra nhân loại. Loài người không phải xuất hiện đầu tiên ở châu Phi hay châu Á, mà là do người dân từ lục địa MU di cư tới sau trận đại hồng thủy.

Có một điểm thú vị, dân tộc sống trên lục địa MU được gọi là người Maya, giống tên cụm máy chủ Maya của trò MU Online. Tất cả những lục địa khác từng được coi là thuộc địa của MU, gồm Á, Âu, Phi, Mỹ và cả lục địa huyền thoại Atlantis.

Nền văn minh trên lục địa MU cũng hết sức tiến bộ. Người ta cho rằng lục địa MU được cai trị bởi một chính phủ có tổ chức

SỰ NAM

ANH HÙNG

hết sức tinh vi, nền văn hóa và khoa học rất phát triển. Có tài liệu cho rằng những công trình vĩ đại như Kim Tự Tháp Ai Cập chính là do dân tộc Maya xây dựng nên. Người Maya có khả năng miễn dịch tuyệt đối, có thể sống hàng trăm năm, có những công năng tâm linh đặc dị (kiểu dạng các skill phép thuật trong game) như thần giao cách cảm, du hành trong không gian và teleport. Lý giải cho nền văn minh này, James Churchward trong cuốn sách "The Lost Continent of MU" (xuất bản năm 1931) đã cho rằng: nền văn minh của chúng ta hiện nay mới chỉ kéo dài khoảng 5.000 năm, trong khi đó, nền văn minh MU kéo dài 200.000 năm, vì, sự vượt trội của họ là điều có thể hiểu được.

Bối cảnh trò chơi

Một ngàn năm trôi qua, mảnh đất MU đã phát triển phồn thịnh. Như lời sấm truyền của Secromicon, lục địa MU đã rơi vào một thời kỳ hỗn độn không thể kiểm soát. Những nhà lãnh đạo vĩ đại của lục địa MU trước kia đã không còn, thay vào đó là những lãnh chúa tham lam, tàn bạo đã làm cho đế chế dần suy sụp. Một ngàn năm hòa bình thịnh vượng bây giờ chỉ còn là hồi ức, thay vào đó bóng tối và máu đã bao trùm toàn bộ lục địa MU.

Antonias một tên lãnh đạo ngu ngốc, bị che mờ bởi tham vọng quyền lực đã nghe theo lời khuyến dụ của mụ phù thủy của quỷ Lemulia đem dâng cả thế giới cho chúa quỷ Kundun, vốn bị "phong ấn" vĩnh viễn bởi pháp sư vĩ đại Etramus.

"Quyền lực lại trở về với ta
Ta sẽ hủy diệt hòa bình mãi mãi
Mặt trời sẽ không còn chiếu sáng
Trái đất này sẽ là của ta
Con người phải trở thành nô lệ."

Thức dậy sau một giấc ngủ ngàn năm, Kundun giờ đây dạo quanh nhân gian và làm bẩn nó bằng móng vuốt của mình. Mọi hy vọng cuối cùng đều đặt vào sức mạnh lá bùa của Etramus để có thể phong ấn Kundun. Chỉ khi tám vì sao được ghép lại thì hòa bình mới có thể trở về một lần nữa....

Dark Lord - anh hùng cứu thế

Không ai khác, Dark Lord chính là thủ lĩnh của đội quân

chống lại thế lực của chúa quỷ Kundun. Mang trong mình huyết thống của người chỉ huy Dark Lord lãnh đạo những chiến binh ưu tú nhất của các dân tộc Dark Night, Dark Wizard và Elf.

Trên lưng Hắc Mã, Dark Lord vung gươm ra hiệu đầy uy lực với quạ tinh vằn vũ trên đầu. Họ có sức mạnh triệu hồi các linh thú, sử dụng các quyền năng pháp thuật cổ xưa để trấn áp kẻ thù. Như Magic Gladiator - một tộc người có khả năng dùng các phép thuật lẫn các kỹ thuật chiến đấu, Dark Lord có thể xâm nhập vào mọi vùng đất và dễ dàng trang bị những món đồ tốt hơn các dòng tộc khác. Để có được Dark Lord, người chơi phải có một nhân vật cơ bản đạt cấp độ 250.

Trước đây, một số MU Private server (máy chủ cung cấp game MU bất hợp pháp) đã đưa nhân vật Dark Lord vào trong game. Tuy nhiên, do sử dụng phiên bản Beta hoặc bản đã bị bẻ khóa nên khi chơi nhân vật này, người chơi thường gặp lỗi và hầu như không sử dụng được các thế mạnh, quyền năng, nghệ thuật "chỉ huy" của một Dark Lord nguyên vẹn. Cụ thể, người chơi chỉ sử dụng được từ hai đến ba quyền năng, phép thuật (skill) mà thôi. Cũng do sử dụng bản bẻ khóa, tất cả các thông tin về phép thuật đều hiển thị bằng tiếng Trung Quốc. Đáng chú ý là sau khi Dark Lord làm nhiệm vụ (Quest) thì không thể nâng cấp được để có thể sử dụng các quyền năng và phép thuật cực mạnh dành riêng cho nhân vật này.

Nhiều tính năng mới

MU Việt Nam – Xứng Danh Anh Hùng sẽ cho ra mắt người chơi một số bản đồ (map) mới như vùng Kalima, Chaos Castle đầy đủ nhất. Trấn giữ vùng đất Kalima là hàng loạt các quái vật mới như: Đại pháp sư (Necron), Đại tướng quỷ (Death Centurion), Hung thần thép (Schriker), Bóng ma Kundun (Illusion of Kundun)... Đây là những tay sai tin cẩn nhất của Kundun, có chỉ số sức mạnh và khả năng hủy diệt cao. Cộng với quyền năng bóng tối, bọn chúng là hiện thân của những binh đoàn quỷ mạnh và tinh nhuệ nhất trong Devil Force.

Để đi vào được vùng Kalima, người chơi phải sở hữu một số món đồ quý hiếm như: "Hòn đá ma thuật" hoặc "Tấm bản đồ bị thất lạc", tùy thuộc vào trình độ của mỗi nhân vật họ sẽ có thể đi vào vùng Kalima ở cấp độ từ thấp đến cao. Đặc biệt hơn cả, ở Kalima xuất hiện Kundun - kẻ thống trị Âm Giới và đã dấy vùng đất MU rơi vào cảnh máu lửa, gieo rắc bao nỗi kinh hoàng sẽ xuất hiện và trấn giữ vùng đất này nhằm chống trả lại các đợt tấn công của các anh hùng đến từ Nhân Giới.

Chung sức phá thành - Castle Siege

"Chung sức phá thành" hay "công thành" là một trong những phần mở rộng (Expansion) của MU lần đầu giới thiệu đến cộng đồng người chơi Việt Nam. Sau khi được triển khai ở Hàn Quốc, Trung Quốc, Thái lan, Philippines từ cuối tháng 6 năm 2005, Castle Siege đã được thế giới MU đón nhận và ủng hộ một cách mạnh mẽ.

Mỗi trận đánh thành sẽ được chia thành hai phe: tấn công và phòng thủ. Phe tấn công sẽ có ba đạo quân tấn công vào thành từ ba hướng, hiển thị bằng thanh kiếm. Trước tiên, đội quân này phải vượt qua được cổng thành đá, cắm cờ của phe mình rồi vượt qua cầu, thâm nhập vào trong thành. Nhiệm vụ của họ chỉ hoàn tất khi tiêu diệt được thủ lĩnh đối phương, phong ấn và khẳng định chủ quyền của mình trên cổ thành. Trong cuộc đánh thành, nhân vật Dark Lord thực sự thể hiện đẳng cấp của người thủ lĩnh, được tung hô trước toàn thể ba quân, tiên phong dẫn đường.

Phe phòng thủ, hiển thị bằng tấm khiên, gồm các bang hội và có các nhân vật phụ (NPC – Non Player Character) trợ giúp, nhằm cố gắng bảo vệ và đánh đuổi đối phương ra khỏi cổ thành đang thủ thế.

Sau cuộc chiến, phe thắng trận sẽ nhận được những đồ vật quý báu như: Zen, vũ khí, giáp trụ... hoặc các quà tặng có giá trị của nhà phát hành MU Việt Nam – Xứng danh Anh Hùng.

Để giành chiến thắng, người chơi phải có khả năng và bản lĩnh vững vàng, điều khiển nhân vật của mình tham gia vào trận chiến theo trận đồ và chiến lược đã thống nhất vì chỉ cần một sơ xuất nhỏ cũng có thể ảnh hưởng đến toàn bộ cục diện

MU VIỆT NAM XỨNG DANH ANH HÙNG	
PHÁT HÀNH TẠI VN	Công ty Truyền Thông FPT
PHÁT TRIỂN	Công ty Webzen (Hàn Quốc)
THỂ LOẠI	MMORPG
NGÀY PHÁT HÀNH	Trong tháng 08 / 2005
DUNG LƯỢNG	Khoảng 250MB
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	Pentium II 300MHz, 32MB RAM hoặc cao hơn, VGA 3D (Voodoo2, TNT), Windows 9x/2000
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	Pentium III 550MHz hoặc cao hơn, 64MB RAM hoặc cao hơn, VGA 3D (Voodoo3 16M hoặc TNT2 16M trở lên), Windows 9x/XP

"công thành". Những người không đủ sức mạnh và trình độ sẽ bị loại ngay lập tức.

"Chung sức phá thành" được đánh giá là sự kiện hết sức nổi bật trong trò chơi MU, cho phép người chơi chứng tỏ khả năng cầm quân, điều khiển trận chiến với số đông cùng tham gia. Được tổ chức giữa các bang hội (Guild), lời khiêu chiến được chủ Guild hoặc bất cứ thành viên nào trong Guild đưa ra. Khi đã trở thành "Đại tướng quân", người chủ Guild có quyền thu phí của thành viên để tham gia trận chiến.

MU Việt Nam - Xứng Danh Anh Hùng còn có hình ảnh đẹp, sinh động; những kỹ thuật tiên tiến của Open GL Full 3D Engine, cộng với phần hỗ trợ âm thanh nổi, sống động. Nào, những Dark Lord tương lai, hãy mang gươm xông pha vào thế giới kỳ ảo của MU Việt Nam – Xứng danh Anh Hùng, một thế giới dựa trên truyền thuyết về lục địa MU huyền thoại.

LÊ NHÂN

FPT Truyền Thông hỗ trợ gì cho người chơi MU?

Khi tham gia vào game MU Việt Nam – Xứng Danh Anh Hùng các bạn còn có thể tham gia vào các cuộc thi sôi nổi, hấp dẫn trong game để khẳng định và thể hiện tài năng chơi game của mình như đua thú, chiến cầu, đi săn, truy tìm báu vật... Ngoài ra cũng sẽ có các sự kiện lớn chào đón phiên bản Close Beta, Open Beta của MU Việt Nam – Xứng Danh Anh Hùng. FPT cho biết sẽ tổ chức các chuỗi sự kiện mới lạ, hứa hẹn đem lại nhiều điều bất ngờ hấp dẫn, thú vị, dự kiến sẽ thu hút đông đảo người chơi cùng với các bạn bè trong Guild tham gia. Phần thưởng là những đồng Zen, vật quý trong game hoặc là những quà tặng có giá trị lớn từ nhà cung cấp dịch vụ.

Không những chỉ sát cánh bên cạnh bạn bè và các thành viên trong Guild tham gia vào những cuộc chiến trong thế giới ảo, người chơi cũng sẽ được hỗ trợ để có những buổi họp mặt, tổ chức các sự kiện Offline quy mô lớn, hoành tráng để các gamer có thể làm quen, giao lưu học hỏi.

Được xây dựng phát triển bởi Webzen (Hàn Quốc), MU là một trong những game trực tuyến đứng đầu trong các bảng xếp hạng trên toàn thế giới về số lượng người tham gia; hội tụ đầy đủ các tính năng của một game 3D - MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game).

Hiện nay, một đội ngũ hơn 10 chuyên gia của Webzen, Hàn Quốc đang khẩn trương làm việc với đối tác Việt Nam ngay tại trụ sở chi nhánh Truyền Thông FPT để kiện toàn hệ thống kỹ thuật, nhân sự chuẩn bị cho ngày phát hành dần tới. Ông Rip Yoon, trưởng đoàn Webzen cho biết, người chơi sẽ được hưởng những lợi ích khác biệt khi chơi trên phiên bản mới so với những máy chủ lậu.

PHIÊU LƯU CÙNG CHÚ SÓC CONKER

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

CONKER: LIVE & RELOAD

PHÁT HÀNH	Microsoft
PHÁT TRIỂN	Rare
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	21/06/2005
HỆ MÁY	Xbox
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD

Sống chung dưới mái nhà Nintendo năm xưa, Rare Software từng gây sóng gió trong làng game với những tuyệt tác như Goldeye, Perfect Dark Zero, Killer Instinct... đánh hơi thấy tài năng của studio này Microsoft bắt tay vào việc thương lượng và rồi... Rare chuyển sang đầu quân cho console Xbox. Microsoft đã thành công khi Rare gia nhập vào hàng ngũ các nhà phát triển game cho Xbox vào cuối năm 2002.

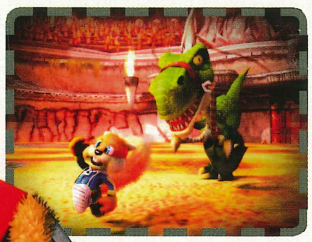
Khá nhiều tựa game đặc sắc được Rare công bố, trong đó phải kể đến Kameo: Elements of Power, Perfect Dark Zero nhưng chúng lần lượt bị trì hoãn nhằm đánh bóng cho tên tuổi của Xbox 360 vào cuối năm nay. Trong khi đó Grabbed by the Ghoulies, sản phẩm đầu tay của Rare trên mặt trận Xbox bị khá nhiều người chơi chỉ trích bởi giá trị mà nó mang lại không xứng tầm với tên tuổi kỳ cựu trên thị trường như Rare. Conker Reload thực chất là phiên bản được làm lại từ Conker: Bad Fur Day trên Nintendo 64 được ra đời như một cách trấn an dư luận, đồng thời giới thiệu nó với những ai không có dịp thưởng thức.

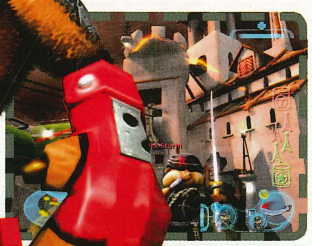
Đức vua Panther gặp khá nhiều rắc rối, những cốc sữa quá khổ của ngài luôn trôi đi một cách nhanh chóng chính vì cái bàn mà ngài chuyên sử dụng đang bị hụt mất một chân trụ, mọi giải pháp nhằm tìm kiếm vật liệu thay thế chân bàn được xúc tiến và được giao cho một tay tiến sĩ khá gàn dở. Các giải pháp nhanh chóng được đưa ra và cuối cùng được thống nhất là một chú sóc đỏ sẽ giải quyết ổn thỏa vấn đề rắc rối trên. Cùng lúc này Conker đang trên đường về nhà sau bữa chè chén linh đình với đám bạn thân tại một quán bar, chú ta không biết mình đang là đối tượng truy đuổi của một âm mưu bất chính.

Conker được xếp vào hàng những game platform nổi tiếng trên thị trường nên hầu như không có gì lạ khi bắt đầu tiếp xúc với trò chơi bạn sẽ thấy game đòi hỏi người chơi phải thể hiện khá nhiều sự khéo léo của đôi tay với những động tác bay, nhảy. Nhưng càng chơi, bạn càng nhanh chóng nhận thấy những tư tưởng độc đáo, thậm chí đến mức "quái chiêu" mà người chơi khó có thể tìm thấy ở các sản phẩm khác. Conker từ bỏ cách phân hóa màn chơi như nhiều đại diện platform trước đây, thay vào đó người chơi phải tự thân vận động gặp gỡ các nhân vật phụ (NPC) dọc theo hành trình nhằm thu thập manh mối cũng như hội đủ các điều kiện cơ bản trước khi tiến sâu hơn vào cuộc phiêu lưu đầy hiểm nguy. Kết cấu mở này khiến các sự kiện của trò chơi diễn ra tự nhiên và đòi hỏi nhiều khả năng quan sát

hơn. Các nhiệm vụ khá đa dạng và luôn đem đến cho bạn nhiều tiếng cười hơn là làm căng thẳng người chơi, như tìm tổ ong bị đánh cắp về cho nữ ong chúa bất hạnh, đuổi tên chuột cống quấy rối những cái thùng gỗ bằng cách dụ hắn ăn nhiều pho mát đến mức vỡ bụng, hoặc tham gia những trận chiến khốc liệt nhại theo các bộ phim nổi tiếng như "Saving Private Ryan" chẳng hạn…

Ngoài việc thiết kế tập trung cho phần chơi đơn truyền thống Conker Live & Reloaded cũng khai thác phần chơi mạng vốn là một trong những tính năng mạnh mẽ nhất hiện nay của Xbox. Chức năng chơi mạng này như một mô hình Battle Field thu nhỏ được xây dựng trên nền những hình vẽ hoạt hình ngộ nghĩnh. Người chơi sẽ có cơ hội thưởng thức nhiều trường phái khác nhau từ các chiến binh chuyên xài súng máy, xạ thủ bắn tỉa, lực lượng phá hủy chuyên sử dụng bazooka hạng nặng… cho đến các ninja với khả năng tàng hình, cùng sự góp mặt của khá nhiều phương tiện cơ giới… đây là một mục chơi tương đối hấp dẫn mà bạn không nên bỏ qua nếu có cơ hội.





Với nhiều tính năng thú vị như Co-op, System Link, và Xbox Live hỗ trợ tối đa đến 16 gamer trong cùng một thời điểm, Conker hứa hẹn làm say mê các game thủ chơi mạng trong một thời gian dài. Nếu không tìm được bạn chơi, bạn vẫn có thể rèn luyện hoặc làm quen trước với địa hình của các bản đồ của mục chơi mạng này thông qua chức năng tranh tài với các đối thủ máy.

Một yếu tố khác khiến người chơi không hài lòng khi thưởng thức Conker chính là việc bố trí góc camera vụng về làm ảnh hưởng khá nhiều đến việc xoay trở của người chơi. Đây thực sự là vấn đề lớn, cản trở trò chơi trong việc tiếp cận và làm thoả mãn người chơi khi chủ đích của những game platform là sự nhanh nhẹn, tháo vát và vận dụng nhiều tiểu xảo của đôi tay.

Conker được làm lại từ phiên bản Conker's Bad Fur Day đã ra đời trước đó gần năm năm, nhưng điều tuyệt vời là dù đã có tuổi như vậy nhưng trò chơi vẫn cực kì ấn tượng và gây thiện cảm với người chơi qua các mô hình nhân vật được thiết kế rất sống động và trau chuốt tỉ mỉ. Các cảnh nền đều được sử dụng tông màu sáng, bố trí rất đặc sắc và tinh tế, đặc biệt là các vụ nổ, vệt khói… được chăm sóc rất kĩ nhằm nêu bật tính khốc liệt của cuộc chiến trong phần chơi mạng. Conker vẫn bảo đảm tốc độ khung hình tốt và ổn định, chính những chi tiết tuyệt vời này giúp Conker mau chóng được các tạp chí lẫn website danh tiếng xếp hạng là game có chất lượng đồ họa tốt nhất trên Xbox hiện nay và trên hệ console nói chung. Sánh bước nhịp nhàng không kém chính là phần lồng âm được biên soạn rất kĩ lưỡng. Bạn chỉ cần nghe qua giọng nói của từng nhân vật là có thể đoan chắc được mười mươi tính cách độc đáo của họ, như giọng nghẹt mũi khá láu cá của chú sóc Conker, yểu điệu và nũng nịu của Berri cô bạn gái mà Conker rất yêu thích, hay chất giọng trầm, nghiêm nghị rất có uy của đức vua Panther, tất cả đều được diễn đạt rất khéo léo và biểu cảm, khiến người chơi có cảm giác như họ đang xem những bộ phim hoạt hình được đầu tư tốt nhất.

Nếu là một tay game platform sành sỏi, chắc chắn vẻ ngoài khá trẻ con của trò chơi sẽ không đánh lừa được bạn. Conker Live & Reloaded tuy chỉ là bản được làm lại từ phiên bản Nintendo 64 đi trước và không có thêm nhiều cải tiến đáng kể hoặc đặc biệt nào, nhưng với những ai đam mê và là hardcore fan của dòng game này thì Conker là một game không thể bỏ qua, bởi nó sẽ mang đến cho bạn những giây phút giải trí thi vị rất tuyệt vời.

HUY VŨ

KILLER 7	
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Grasshopper Manufactor
THỂ LOẠI	Hành động/Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	09/06/2005 (Nhật)
HỆ MÁY	PS2; Gamecube
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD

KILLER 7
BIỆT ĐỘI ĐA NHÂN CÁCH

Đã bao giờ bạn cảm thấy bội thực và nhàm chán với việc phải thưởng thức các tựa game nhái theo các tên tuổi nổi tiếng một cách vụng về đến mức thô thiển như Killzone, Breed với hàng "tít" quảng cáo rùm beng "Halo Killer", hay một Driver 3 tầm thường chạy theo trào lưu GTA… thậm chí ngay cả những game ăn khách nhất hiện nay vẫn làm bạn chưa thỏa mãn, đơn giản là vì chúng vốn chỉ xây dựng và điều chỉnh thêm vài chi tiết hợp lý hơn dựa trên những nền tảng có sẵn từ các bậc đàn anh đi trước. Bạn thực sự muốn có lại cái cảm giác khó tả, trầm trồ khi lần đầu tiên nhập cuộc vào Alone in the Dark (1992) trên chiếc 386 năm xưa, hay lần đầu tra tay vào thử khẩu súng trọng lực của Gordon Freeman trong huyền thoại Half Life 2… rất có thể Killer 7 mà tôi sắp giới thiệu có thể giúp bạn tìm lại những cảm giác thi vị năm xưa.

Cốt truyện ly kỳ

Vận mệnh thế giới đang bị lung lay trầm trọng khi một tổ chức khủng bố xuyên quốc gia mà đứng đầu là Kun Lan, cho phát tán những quái vật kinh tởm với tên gọi "Heaven's Smile". Đúng với tên gọi "Heaven's Smile" chúng là những chiến binh quái dị trong lớp vỏ tàng hình, sẵn sàng lăn xả và cho nổ tung bất kì vật thể sống nào mà chúng tìm thấy trên đường đi kèm theo những nụ cười hết sức quái đản. Những quả bom tàng hình di động này thực sự là cơn ác mộng với bất cứ quốc gia hùng mạnh nào mà chúng đi qua. Mỹ cũng không phải là trường hợp ngoại lệ, ngay lập tức Harman Smith sát thủ chuyên nghiệp chuyên thực hiện những phi vụ được bảo hộ của chính phủ được gọi vào cuộc với nhiệm vụ ám sát Kun Lan và tìm cho ra các chân rết đứng sau hậu thuẫn cho kế hoạch khủng bố này….

Gameplay "trái khoáy"

Xoá bỏ việc chạy theo mô tuýp cũ của những sản phẩm đi trước như Onimusha, Resident Evil trước đây Killer 7 tự tạo cho mình phong cách riêng bằng nhiều thay đổi khá tuyệt vời từ hạt nhân chính gameplay. Capcom và Grasshopper mạnh dạn phá bỏ cách di chuyển nhân vật tự do trong từng hoạt cảnh của các game 3D truyền thống và thay bằng điều khiển nhân vật theo một tuyến đường cố định tựa như các game 2D truyền thống, thêm vào đó là việc xuất hiện các bảng tùy chọn hướng đi được sắp đặt tại những khúc quanh có nhiều ngã rẽ.

Để tiện cho người chơi có thể bao quát toàn bộ các đối thủ trong môi trường chiến đấu 3D, Killer 7 cũng thay da đổi thịt với việc xuất hiện và bổ sung khá kịp thời của góc nhìn người thứ nhất trong các dòng FPS (góc nhìn người thứ nhất) hiện nay. Tuy nhiên không sa lầy vào đặc điểm chung của FPS là chạy và bắn, ở đây game quy định hẳn cho người chơi điểm yếu của từng quái vật mà họ có thể nhận biết dễ dàng qua thao tác scan màn hình, việc còn lại sẽ phụ thuộc vào tài thiện xạ của bạn. Mức điểm thưởng bạn nhận được sẽ dùng để trang trải cho việc luyện cấp và bổ sung nhiều kĩ năng mới của nhân vật.

Một người bảy nhân cách

Harman Smith không hề "độc diễn" với nhiệm vụ được giao bởi nhân vật này có thể "phân thân" thành 7 Smith thiện nghệ với nhiều sở trường và cá tính khác nhau tuỳ tình huống. Một dạng đa nhân cách hết sức độc đáo, đặc dị. Họ chính là các nhân tố quan trọng mà người chơi giữ trách nhiệm làm đầu mối liên kết, đan xen nhau. Trong khi nhiều game hành động phiêu lưu thường vướng vào vòng lặp khá nhàm chán là phân tán các nhân vật chính của trò chơi ra nhiều cảnh khác nhau để người chơi xử lý riêng trong từng tình huống cố định, với Killer 7 bạn có thể khá bất ngờ vì lối mòn này không còn. Thay vào đó, bạn có thể dễ dàng chuyển đổi họ bất kì lúc nào và tại cùng một thời điểm của trò chơi.

Mask có thể thổi tung bất cứ đối thủ nào anh gặp trên đường đi với cặp grenade launcher trên tay nhưng lại tỏ ra khá chậm chạp và hạn chế tầm nhìn; Con có thể bù đắp khiếm khuyết trên với khả năng bắn súng cực nhanh và đôi tai cực kì thính nhạy; bạn thích giữ khoảng cách an toàn và cần một xạ thủ bắn tỉa ở mọi góc cạnh thì có lẽ Kaede sẽ khiến bạn hài lòng; trái ngược hoàn toàn là một Kevin với khả năng cận chiến tuyệt vời… Mỗi người một vẻ với ưu điểm riêng đã làm nên một tập thể vững chắc trước mọi đối thủ khó chịu của trò chơi. Điều thú vị hơn khi người chơi bắt đầu tiếp cận Killer 7 là các nhân vật trong trò chơi không có xu hướng bị quên lãng hoặc "bỏ xó" do kém cỏi hơn đồng đội. Trái lại, việc bố trí các cạm bẫy lẫn kẻ địch trên đường đi buộc người chơi phải trau dồi đồng đều và thường xuyên các kĩ năng của từng nhân vật

Không chỉ ăn ý trên phương diện hành động, tập kích mà các sát thủ của trò chơi còn tỏ ra khá "hợp gu" khi giải đáp các puzzle (bẫy) được rải dọc theo đường đi. Coyote có thể trung bình trong cận chiến nhưng đôi tay tuyệt vời của anh có thể vô hiệu bất kỳ ổ khóa tân tiến nào hoặc đột nhập dễ dàng bằng lối ban công với khả năng nhảy cao tuyệt vời; Kevin có thể vượt qua các tường lửa hồng ngoại an ninh với khả năng thoắt ẩn thoắt hiện; chàng đô vật Mask có thể làm công việc khuân vác, xê dịch các vật cản trên lối đi…

Bên cạnh việc sử dụng các kĩ năng sẵn có của nhân vật để giải quyết các bẫy, trò chơi cũng khéo léo sắp đặt nhiều tình huống khá độc đáo đòi hỏi người chơi phải suy nghĩ thấu đáo và quan sát tỉ mỉ để tìm câu trả lời thích hợp. Chẳng hạn, bạn phải dùng Water Ring để dập tắt một đám cháy lớn, password để mở một cánh cửa an ninh có thể nằm trên chính ngực áo một nhân vật mà bạn gặp trên đường đi; hãy lắng nghe các cuộn băng trăn trối của một tình báo viên làm đầu mối cho việc xâm nhập một máy tính với vô số mật khẩu… Tôi thật sự bị cuốn hút và ấn tượng với những câu đố thật sự lôgic và không quá khó nhưng lại dễ dàng làm bạn bí nếu lười quan sát hoặc có vấn đề đôi chút với môn Anh văn, bất đồng ngôn ngữ trong phiên bản tiếng Nhật.

Những trận đấu trùm kinh điển trong Metal Gear Solid 3, Metroid Prime hay mới đây là Resident Evil 4 luôn làm bạn cảm thấy căng thẳng và tràn đầy phấn khích thì có lẽ Killer 7 sẽ không làm bạn thất vọng bởi tính độc đáo, đa dạng được điểm xuyết thêm nhiều nét kịch tính. Đó có thể là một trận đấu súng tay đôi theo kiểu cách của cao bồi viễn Tây, hay cuộc tranh chấp tốc độ đến nghẹt thở tài thiện xạ giữa đấu thủ và bạn trong thời gian quy định… Đôi khi các trận thư hùng này còn đòi hỏi bạn chút nơ-ron để cho một phát đạn chính xác vào tường đá đang rạn nứt trên đầu

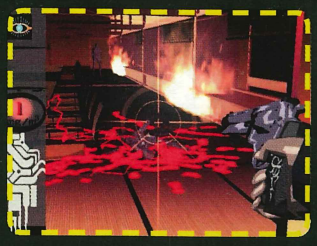
đối thủ chẳng hạn – vừa tiết kiệm thời gian vừa "khoẻ người".

Bản hợp xướng tuyệt hảo

Trong khi khá nhiều đồng nghiệp cùng thời chạy đua, so tài bằng việc khoác lên sản phẩm bộ cánh 3D tân tiến để xoá bỏ phân cách giữa thế giới trong game và đời thực, thì Grasshopper cùng Capcom đã chọn lối đi khác biệt cho sản phẩm của mình bằng cách xây dựng cảnh và nhân vật theo phong cách truyện tranh Âu Mỹ, một nét khá tương đồng với trò chơi XIII trước đây. Tuy nhiên Killer 7 xoáy mạnh vào việc sử dụng các gam màu lạnh và mảng sáng tối trên khuôn mặt của từng nhân vật để nêu bật cá tính lẫn tâm trạng của họ. Coyote toát lên hương vị Mỹ LaTinh với mái tóc bồng bềnh, râu quai nón đi kèm và những chiếc áo sơ mi sặc sỡ; Kevin như một ninja hiện đại luôn có cặp kính mát tao nhã, hay một Garcian nhạc trưởng của Killer 7, kiểu cách với trang phục vest trắng kiêu sa.... Để tránh việc lặp đi lặp lại gây nhàm chán, Killer 7 cũng hướng người chơi thưởng ngoạn nhiều khung cảnh khác nhau của nước Mỹ hiện đại, đó có thể là thành phố Ulmeyda ẩn mình trên hoang mạc miền tây Texas, nhà hàng Nhật cổ kính Fukushima, hay một cơ sở gián điệp ngay giữa lòng nước Mỹ được ngụy trang dưới lớp vỏ bọc là một trường học cao cấp.

Quả thực rất khó để bạn hoàn tất trò chơi nếu không có sự trợ giúp rất hữu ích của âm thanh, bởi lẽ các Heaven's Smiles sẽ khiến bạn phải lúng túng với biệt tài tàng hình của chúng. Đặc biệt là những phân đoạn sau của trò chơi khi mà đối thủ của bạn trở nên nhanh nhẹn và nguy hiểm hơn bao giờ hết, chúng có thể dễ dàng cướp ngay mạng sống của một thành viên trong nhóm với vài vụ nổ trúng đích. Dấu hiệu duy nhất mà bạn có thể phát hiện ra chúng chính là tập trung lắng nghe những giọng cười quái đản, bị ngắt quãng… mỗi khi chúng đang tiến sát về phía bạn. Những tiếng động này có thể làm đứng tim người chơi và làm bạn không khỏi mất tập trung trong những lúc đứng giữa ngã ba đường thênh thang bỗng nghe tiếng cười cổ quái đột ngột vang lên và lan tỏa từ nhiều hướng khác nhau trong không gian. Phụ họa nhịp nhàng theo là những bản nhạc nền được đầu tư khá công phu để người chơi có thể cảm nhận nhịp điệu sôi động của một khu giải trí, giai điệu giao hưởng ngọt ngào đang tràn ngập thính phòng lớn, hay tiết tấu mạnh mẽ, rạo rực của những khúc techno trước trận đấu trùm…

Xâu kết hài hòa giữa Mỹ thuật tạo hình và âm thanh là những đoạn phim chuyển cảnh khá ấn tượng, điểm xuyết bằng đoạn đối thoại súc tích được lồng âm đặc sắc cùng việc tạo dáng nhân vật có một không hai đã giúp Killer 7 chiếm được



cảm tình người chơi, đồng thời tôn thêm sức hấp dẫn vốn có của câu chuyện.

Thay cho lời kết

Killer 7 ngay khi mới phát hành đã nhận được khá nhiều lời khen chê khác nhau và nhanh chóng trở thành tâm điểm bàn tán xôn xao trong giới chơi game, phần do đi ngược chiều quay của phong cách game hành động phiêu lưu truyền thống, phần do phong cách đồ họa khá gây sốc... Killer 7 trở thành một trong những tựa game khá kén người chơi. Liệu bạn có cởi mở và chấp nhận những luồng gió mới mà Killer 7 mang đến, một câu hỏi rất khó trả lời!

ĐĂNG MINH

KINH NGHIỆM

- Lắng nghe thật kĩ tiếng cười của Ku Lan đây là đầu mối giúp bạn dễ dàng phát giác sự xuất hiện của các Heaven's Smiles.
- Các puzzles trên đường đi thường được báo hiệu bằng một đoạn ghi ta ngẫu hứng, cố gắng sử dụng kĩ năng đặc biệt của từng nhân vật để giải quyết các puzzle này vì nhiều phần thưởng giá trị đang chờ bạn.
- Mỗi nhiệm vụ chỉ cho phép bạn kiếm một lượng điểm cố định, hãy khai thác triệt để tài thiện xạ của bạn, nếu không hãy chịu khó lòng vòng vài lần để thu hoạch đủ điểm nâng cấp nhân vật.
- Vài nhiệm vụ khi bắt đầu sẽ không cho phép bạn quyền kiểm soát vài nhân vật trong nhóm, điều này có nghĩa bạn phải "dọn dẹp" số lượng đối phương nhất định mới có thể đánh thức họ, hãy kiểm tra điều này thật thường xuyên vì đội hình đầy đủ bao giờ cũng tốt hơn.
- Địa hình trò chơi càng về sau càng phức tạp, may mắn là trò chơi cung cấp cho bạn một bản đồ khá chi tiết, hãy quan sát thường xuyên để kiểm tra tình trạng các khu vực và các puzzle chưa giải quyết.

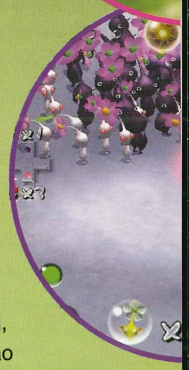
Phát triển	Phát hành	Thể loại	Ngày phát hành
Nintendo	Nintendo	Chiến thuật	30/08/2004

NINTENDO GAMECUBE

PIKMIN 2

BINH ĐOÀN TÍ HON

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB



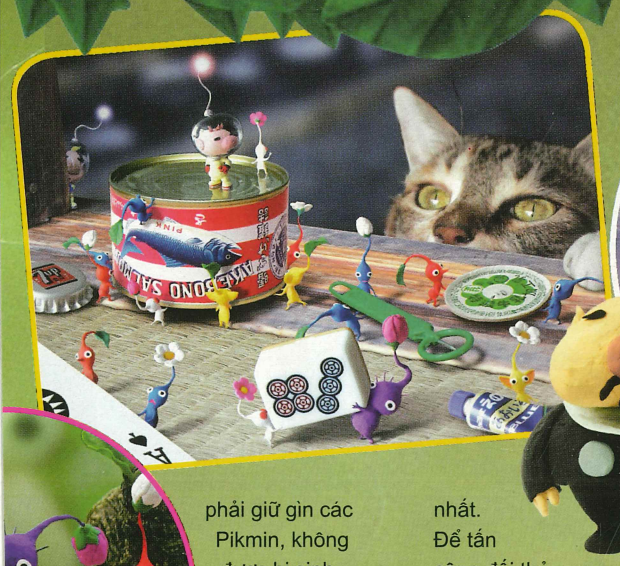
Pikmin 2 là phần tiếp theo của trò chơi Pikmin xuất hiện lần đầu vào năm 2001, một trò chơi chiến thuật thời gian thực độc đáo của Nintendo. Pikmin 1 lấy bối cảnh nhân vật chính là Captain Olimar, anh cố gắng làm mọi thứ để sửa chữa chiếc phi thuyền Dolphin của mình sau khi nó gặp tai nạn lúc đổ bộ xuống một hành tinh bí ẩn. Cuối cùng nhờ sự giúp sức của các sinh vật kỳ lạ mà Olimar gọi là Pikmin, anh đã tìm kiếm được những vật liệu cần thiết cho quá trình sửa chữa và có thể lên đường trở về quê hương là hành tinh Hocotate. Đó chính là nội dung của Pikmin 1. Pikmin 2 bắt đầu khi Olimar vừa đặt chân lên mảnh đất quê hương, anh được biết công ty Hocotate Freight mà mình làm việc đang trên bờ vực phá sản. Một chuyến tàu chở đầy cà rốt Pikpik do nhân viên mới Louie điều khiển đã bị tấn công và tất cả hàng hoá đều mất hết. Hocotate Freight đã mắc một món nợ khổng lồ khó có thể trả được. Olimar cùng với Louie phải quay về hành tinh của các Pikmin để kiếm tiền nhằm giúp công ty trả món nợ này. Và đó là cả một chuyến phiêu lưu dài đầy thú vị với mục tiêu cuối cùng là thanh toán được món nợ 10.000 pokos trong thời gian sớm nhất.

HÀNH TINH CỦA NHỮNG SINH VẬT KỲ LẠ

Pikmin 2 có cách chơi tương tự như phiên bản đầu. Người chơi tập hợp các Pikmin và điều khiển chúng thi hành vô số nhiệm vụ, từ việc chiến đấu chống lại các con côn trùng cho đến xây dựng những cây cầu hay đào kho báu bí mật.

Mỗi loại Pikmin có 3 cấp độ phát triển tương ứng với biểu tượng trên đầu của chúng: lá, nụ và hoa, mà mỗi cấp càng phát triển thì tốc độ của chúng càng cao. Người chơi không trực tiếp điều khiển các Pikmin, thay vào đó là ra các mệnh lệnh cho chúng thực hiện. Bạn có thể hạ lệnh cho Pikmin lao thẳng vào tấn công đối phương, rút lui nếu gặp đối thủ nguy hiểm, hay chia chúng ra thành đội hình khác nhau để thực hiện các nhiệm vụ. Bên cạnh các loại Pikmin đỏ, vàng và xanh như Pikmin 1, ở Pikmin 2 còn có thêm loại tím và trắng, mỗi loại có những kỹ năng khác nhau. Loại đỏ có khả năng chịu đựng và dập tắt các đám lửa, vàng có khả năng miễn trừ với điện và xanh có thể băng qua dòng nước. Đối với 2 loại Pikmin thêm vào thì chúng cũng có những kỹ năng khác nhau. Pikmin tím có hình dáng to lớn nặng hơn các Pikmin khác 10 lần, có ưu thế về sức mạnh, thích hợp đương đầu với những đối thủ mạnh. Trong khi đó Pikmin trắng hình dáng nhỏ bé nhưng có mang độc chất và rất nhanh nhẹn, cho phép chúng băng ngang qua những khu vực có độc và vô hiệu chất độc để không gây hại cho đồng đội; chúng còn có thể đào và tìm kho báu bí mật. Hơn nữa các Pikmin trắng sẽ gây ngộ độc cho sinh vật nào ăn phải chúng.

Chính vì có nhiều loại Pikmin hơn nên bạn có nhiều phương án tác chiến hơn. Việc sử dụng loại Pikmin nào cho đối thủ nào là tùy thuộc vào chiến thuật của từng người chơi. Bạn chỉ có thể điều khiển cùng một lúc 100 Pikmin đủ loại, do đó lựa chọn tỉ lệ sao cho hợp lý là phương châm hàng đầu. Bạn có thể sử dụng 10 Pikmin đỏ để tấn công 1 đối thủ hay đơn giản chỉ hi sinh một hoặc hai Pikmin trắng để đầu độc đối phương. Bạn còn cần phải kết hợp các khả năng này để giải quyết những vấn đề trong trò chơi. Ví dụ muốn vượt qua một dòng nước thì bạn cần phải cử các Pikmin xanh lội qua trước để xây cầu giúp toàn bộ quân đoàn đi qua. Trò chơi được xây dựng sao cho bạn phải tận dụng hết các loại Pikmin có trong tay mình mới có thể vượt qua các thử thách và điều tối quan trọng là

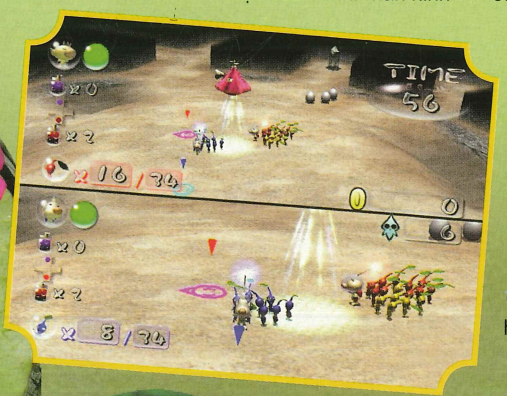


phải giữ gìn các Pikmin, không được hi sinh phung phí.

Một điều mới mẻ trong game nữa là bạn có thể đi sâu vào lòng đất qua các lối vào hang để tìm kiếm kho báu. Trò chơi có khoảng 20 hang động, mỗi hang có nhiều tầng với rất nhiều cạm bẫy và kẻ địch. Bạn chỉ có thể đem theo một số lượng nhất định Pikmin cùng với mình và chỉ có thể lên lại mặt đất khi đã đi đến tầng hang động cuối do đó nên cân nhắc loại và số lượng Pikmin thích hợp nhất. Trước khi tiến vào một cái hang mới, bạn sẽ được cung cấp một số thông tin thiết yếu về hang đó để có thể lựa chọn đội hình cho mình. Bạn sẽ gặp một số đối thủ nguy hiểm và ở cuối hang thường là một con trùm. Tôi có một lời khuyên cho các bạn là không nên dùng chiến thuật "biển người" khi đối phó với một số con trùm vì như thế bạn sẽ nướng quân một cách nhanh chóng. Tốt nhất nên chơi chiến thuật "biệt kích" với việc điều khiển tối đa chỉ 2 hoặc 3 Pikmin vừa đánh vừa lui ra là hiệu quả nhất.

Để tấn công đối thủ bạn chỉ nhấn nút A để ném các Pikmin vào chúng. Giữ nút A và dùng nút Left, bạn có thể lựa chọn loại Pikmin nào thích hợp. Kỹ năng ném cũng là một điều quan trọng, nhất là khi đối đầu với các con trùm. Nhấn nút B để các Pikmin tách riêng ra từng loại cho bạn dễ chọn lựa. Các Pikmin thực hiện mệnh lệnh rất tốt và phản xạ nhanh nhạy. Nhưng chỉ có một điểm không tốt là đôi khi trên đường hành quân, một vài Pikmin sẽ bị vướng vào các chướng ngại vật như các bức tường và lạc khỏi đội hình. Do đó khi đi đến nơi bạn chỉ còn có 98 thay vì 100 Pikmin và phải quay lại để tập hợp 2 Pikmin thất lạc kia. Tuy nhiên điều này ít khi xảy ra và cũng không phải là lỗi quá lớn trong trò chơi.

Việc thêm vào nhân vật Louie bên cạnh Olimar cho phép bạn chia đôi quân số của mình để đi theo 2 hướng và làm 2 việc cùng một lúc. Người chơi có thể dễ dàng thay đổi điều khiển giữa 2 nhân vật này bằng cách nhấn nút Y, giúp bạn linh hoạt hơn trong việc thực hiện các nhiệm vụ. Bên cạnh đó với 2 nhân vật, chế độ two-player battle cho phép bạn thi đấu với một người bạn của mình. Màn hình được chia đôi cho 2 người chơi và nhiệm vụ của bạn là chiếm lĩnh đủ 4 quả cầu màu vàng trên bản đồ, đồng thời không cho đối phương thu thập đủ số quả cầu màu xanh hoặc đỏ của bên ấy trước khi hết thời gian cho phép. Chế độ chơi này sẽ đem lại cho bạn những phút giây thư giãn thú vị khi đấu với người bạn của mình bằng chiến thuật biến hoá chứ không cứng nhắc như chơi với máy.



ĐỒ HỌA ĐẸP MẮT VÀ ÂM THANH VUI NHỘN

Đồ họa trong Pikmin 2 là một trong những phần được đánh giá rất cao. Các nhà thiết kế đã phối hợp các màu sắc tươi tắn để tạo ra một thế giới vui nhộn và bắt mắt. Trò chơi càng cuốn hút bạn hơn khi các nhân vật và môi trường xung quanh được thiết kế rất chi tiết. Các chú Pikmin nhỏ bé nhưng từng loại có nét cá tính riêng và khi không phải thực hiện mệnh lệnh thì bạn sẽ thấy được những hành động rất ngộ nghĩnh của chúng như nằm nghỉ, tán chuyện hay làm những việc khác... Các đối thủ đặc biệt là những con trùm cũng đều rất ấn tượng. Có những con trùm to lớn đến nỗi bạn có thể ném cả một binh đoàn lên lưng nó để tấn công. Và mỗi con trùm được thiết kế riêng biệt, không con nào giống với con nào. Bên cạnh cách chơi, đồ hoạ đã đóng góp một phần nâng cao sự hấp dẫn của trò chơi.

Âm thanh trong trò chơi được làm rất tốt và phù hợp với bối cảnh, đặc biệt khi được hỗ trợ bởi chế độ âm thanh Dolby Pro Logic II. Mỗi âm thanh, tiếng động đều kết hợp hoàn hảo với hành động của các nhân vật. Có bổ sung cả tiếng nói và bạn sẽ có những phút giây thú vị khi nghe ngài chủ tịch của công ty Hocotate Freight nói chuyện với Olimar bằng tiếng bản xứ ở đầu trò chơi, hay Olimar và Louie gọi tên nhau khi bạn chuyển điều khiển từ nhân vật này sang nhân vật khác. Một điểm được nâng cấp trong trò chơi chính là âm thanh tạo ra từ các chú Pikmin. Chúng sẽ làm bạn luôn vui tai khi kêu chí choé suốt ngày với hàng loạt hình thái âm thanh khác nhau tùy thuộc vào mỗi trạng thái.

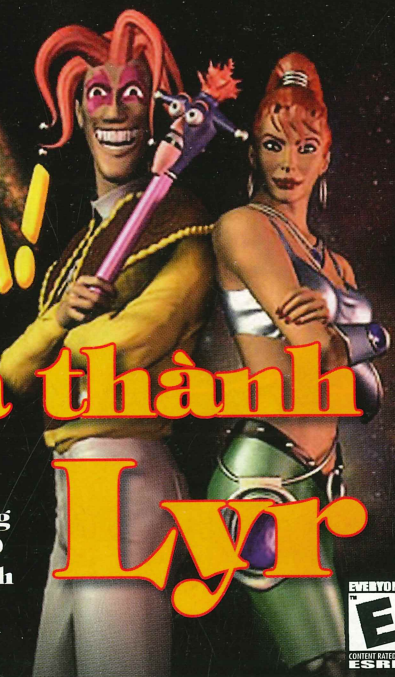
LỜI KẾT

Pikmin 2 là phần tiếp theo có kế thừa những nét độc đáo của phần 1 và thêm vào nhiều cải tiến làm trò chơi càng hay hơn. Những cải tiến đáng kể về mặt đồ họa, thêm vào đó là sự mở rộng chủng loại Pikmin cũng như sự xuất hiện của các chế độ multiplayer đã đưa trò chơi lên một cấp độ cao hơn. Đây xứng đáng là một trong những trò chơi chiến thuật hàng đầu trên máy GameCube cũng như mọi loại máy. Nếu bạn đã từng chơi và thích thú với Pikmin 1 thì tại sao lại không thử qua Pikmin 2? Còn nếu bạn chưa hề chơi qua trò Pikmin nào thì Pikmin 2 là chuyến hành trình thú vị đưa bạn đến thế giới Pikmin cực kỳ vui nhộn và nhiều bất ngờ.

XUÂN QUANG

Pandemonium!

Khám phá thành Lyr



Thành phố Lyr thời trung cổ đẹp như thế giới trong mơ, nó được tái hiện trong game Pandemonium với các hình ảnh 3D lôi cuốn, khi thì bạn đi trong những cánh rừng xanh tươi, những cây cầu treo đẹp mắt, thác nước hùng vĩ... khi thì bạn bay vút trên các bậc thang đá uy nghi.

PANDEMONIUM	
PHÁT TRIỂN	Crystal Dynamics/Ideaworks3D
PHÁT HÀNH	Eidos Interactive
THỂ LOẠI	Hành động
ESRB	Everyone
SỐ NGƯỜI CHƠI	1 - 2 với Bluetooth
LOẠI MÁY	Nokia – N-Gage

Dù đây là lần đầu Pandemonium xuất hiện trên máy ĐTDĐ Nokia N-Gage nhưng thực tế Pandemonium không phải là game mới vì nó đã có trên PlayStation từ năm 1996. Ở thời điểm đó, người ta đánh giá Pandemonium là game có hình ảnh đẹp và đầy màu sắc. Còn giờ đây, với ĐTDĐ N-Gage, chúng ta sẽ trở thành lữ khách để ngao du 11 vòng (level) trong thành phố thời trung cổ Lyr cùng với phù thủy Nikki và người bạn quái nhân của cô là Fargus.

Pandemonium là game theo kiểu cuộn cảnh (side-scrolling), bạn có thể chọn để đóng vai một trong hai nhân vật. Nikki là phù thủy có bước nhảy đôi, trong khi Fergus là anh hề có khả năng nhào lộn và tấn công đối phương. Mỗi lần bắt đầu vào trò chơi bạn sẽ đọc được hướng dẫn tỉ mỉ và dễ hiểu bằng 1 trong 5 ngôn ngữ phổ thông ở châu Âu, trong đó có tiếng Anh.

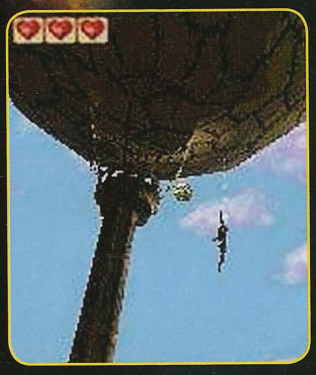
Không giống như nhiều game khác cùng thể loại, ở Pandemonium bạn không phải mất công tìm kiếm vì đường đi của bạn đã được vạch sẵn, công việc của người chơi giờ đây chỉ là chạy tới/lui, song chủ lực vẫn là những cú nhảy và tung người. Một trong những điều thú vị nhất, hỗ trợ cho các cú nhảy này là những quả dưa hấu khổng lồ hoặc đỉnh của các cây xương rồng v.v... khi Nikki hoặc Fergus nhún nhảy trên đó thì họ có khả năng búng người lên cao hoặc xa hơn để hy vọng vượt qua hố sâu, cầu thang cao vút...

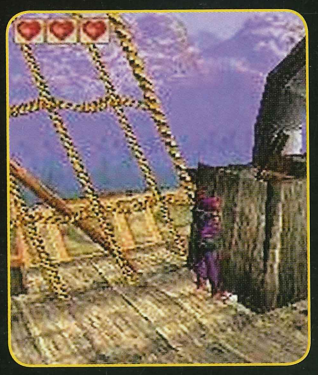
Dĩ nhiên chuyến du hành này không hề đơn giản vì suốt trong quá trình di chuyển bạn phải tìm cách lấy được thật nhiều các ngôi sao nằm rải rác trên đường đi, bạn cũng gặp phải quái vật và cả những cây xương rồng ăn thịt người. Nếu bạn là Nikki, với những bước nhảy xa và cao, khi gặp quái vật, bạn chỉ có cách nhảy qua người chúng và nhanh chóng rời xa lãnh địa mà quái vật đó kiểm soát. Nhưng nếu là Fergus thì dù những bước nhảy của anh chàng này khá vụng về, khó điều khiển, nhưng bù lại những cú nhào lộn của Fergus có thể giúp bạn nhanh chóng tiêu diệt đối phương. Trong quá trình "ngao du" bạn cũng sẽ có cơ hội nhận được các ngôi sao lửa, chúng sẽ giúp bạn bắn vào đối phương cản đường. Mỗi vòng chơi bạn có 3 mạng, bạn cũng sẽ được bổ sung thêm "mạng" nếu bạn lấy được các trái tim màu đỏ trong quá trình khám phá Lyr.

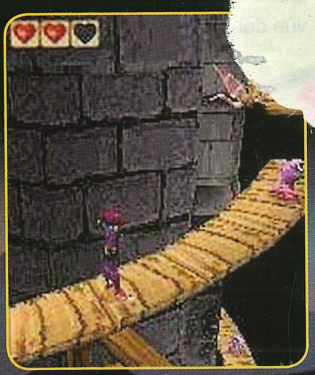
Thành phố thời trung cổ Lyr đẹp như một thế giới trong mơ, được tái hiện trong game với các hình ảnh 3D lôi cuốn, khi thì bạn đi trong những cánh rừng xanh tươi, những cây cầu treo đẹp mắt, thác nước hùng vĩ... khi thì bạn bay vút trên các bậc thang đá uy nghi. Đây thực sự là một chuyến du hành vì trong suốt 11 level bạn sẽ được "ngắm" rất nhiều cảnh đẹp cũng như chinh phục các miền đất mới. Và khác với nhiều game dành cho N-Gage, Pandemonium không có nhạc nền, âm thanh chỉ là tiếng động của các hoạt động trong game nên xem ra khá đơn điệu so với phần đồ hoạ, và phần nào giảm tính hấp dẫn của trò chơi.

NHẬT LINH

Điều khiển:
Phím 5: nhảy
Phím 7: bắn lửa
Phím 9: nhào lộn
Phím 4 chiều: di chuyển







ĐIỂM TIN

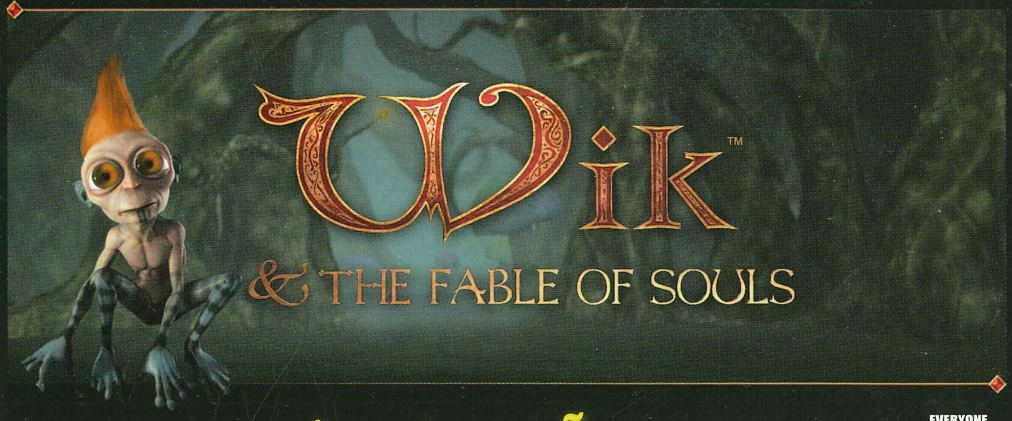
■ **Age of Empires sẽ có game trực tuyến?** Có khả năng chứ! Bởi theo thông tin trên trang web của Ensemble Studios, hiện hãng này đang tuyển người có kinh nghiệm điều hành server để tham gia một dự án game trực tuyến (chưa tiết lộ). Về phía Microsoft, hãng vẫn im lặng không đưa ra lời bình luận nào.

■ **Theo Valve Software và Ritual Entertainment công bố,** phần tiếp theo của trò chơi SiN lừng danh sẽ có tên chính thức là SiN Episodes. Xuất hiện vào năm 1998, SiN là một game FPS được đánh giá cao nhưng chẳng may lúc đó Half-Life ra mắt, thế là game này bị lu mờ. Bẵng đi một thời gian dài, nay Ritual cho hay họ sẽ phối hợp cùng Valve để phát triển phần tiếp theo, với nền tảng của trò chơi dựa trên engine Source.

■ **Trong khi nhiều người vẫn còn đang mải mê với Battlefield 2,** thì EA và DICE tung ra một tin làm các gamer thêm "xốn xang": phiên bản mở rộng của trò chơi hiện đang được Digital Illusions (Canada) phát triển. Với tên gọi Battlefield 2: Special Forces, bản bổ sung này sẽ tập trung vào các lực lượng đặc nhiệm nổi tiếng trên thế giới như Navy SEAL (Mỹ), SAS (Anh), Spetznaz (Nga) cùng một số đơn vị khác, đồng thời thêm vào nhiều loại xe cũng như các vật dụng mới. Phần mở rộng này sẽ được tung ra vào mùa thu năm nay.

■ **Dự tính sẽ tung ra vào quí 4 năm nay,** nhưng cuối cùng TOCA Race Driver 2006 của Codemasters gặp trục trặc và buộc phải dời ngày ra mắt sang tháng 2 năm 2006. Theo tiết lộ từ phía nhà phát triển, trò chơi sẽ có hơn 40 vòng đua, 35 kiểu chơi khác nhau cùng hàng chục loại xe đua có bản quyền. Game sẽ được tung ra trên PC, XBox và PS2.

■ **Nhằm xóa bỏ những nghi ngờ về tên của trò chơi Tom Clancy's Ghost Recon** được đăng trên danh sách của EBgames, Ubisoft đã chính thức xác nhận, phần tiếp theo trong loạt game lừng danh trên sẽ có tên Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter. Lấy bối cảnh tương lai gần (2013), nội dung trò chơi sẽ xoay quanh biệt đội đặc nhiệm Ghost lừng danh với các chiến công của họ. Theo dự tính, game sẽ ra mắt vào



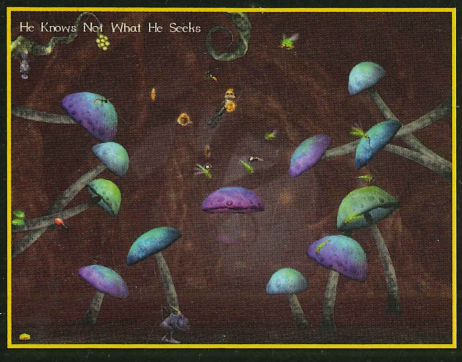
CON QUÁI VẬT DỄ THƯƠNG

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Ngày nay thị trường game muôn màu muôn vẻ với vô số thể loại trò chơi khác nhau. Chúng ta dễ bị choáng ngợp trong việc lựa chọn cho mình một trò chơi phù hợp. Đôi khi, bạn không có đủ thời gian tham gia một chuyến phiêu lưu dài ngày hay những trận đánh hoành tráng, mà chỉ đơn thuần là cần giải trí "nhẹ nhàng" trong một khoảng thời gian ngắn. Khi đó, Wik and The Fable of Souls sẽ là một lựa chọn đáng giá bạn nên cân nhắc tới trong vô vàn những lựa chọn tuyệt vời khác.

Trò chơi kể về một con quái vật ngộ nghĩnh tên Wik trong cuộc hành trình tìm lại những linh hồn đã mất của gia đình mình. Trên đường đi, Wik đã phải vượt qua khá nhiều thử thách khó khăn, và Wik luôn nhận được sự giúp đỡ nhiệt tình từ các thế lực siêu nhiên vô hình trên đường đi.

Tưởng như ta sắp phải lao vào một cuộc phiêu lưu đầy khó khăn. Nhưng không, nhanh tay là điều duy nhất bạn cần khi tham gia cuộc chơi đầy lý thú này! Bạn cần nhanh tay để điều khiển Wik nhảy, để Wik thè cái lưỡi dài " duyên dáng" của mình bắt các em sâu mũm mĩm... Mục đích duy nhất là giúp Wik nộp đủ số lượng sâu cho lão Slotham ham ăn (nhìn cũng giống quái vật lắm) ở mỗi màn chơi đề ra. Tuy nhiên cái lưỡi dài thần kỳ kia cũng không phải dễ điều khiển đâu nhé! Bạn cần phải kết hợp nhuần nhuyễn thao tác nhấn chuột (trái, phải) và di chuyển chuột cho Wik vừa nhảy đến vị trí cần thiết vừa có thể bắt sâu chính xác. Đừng quá lo lắng, tại mỗi vị trí khó, như các "em sâu" nằm tít trên nấc thang cao hay khi các viên đá



thần kỳ lơ lửng trong không trung... mà không cách nào với tới chúng được, đều xuất hiện dấu hiệu hướng dẫn giúp bạn, lúc này diễn viên xiếc đầy tài năng Wik sẽ biểu diễn "thị phạm" trước cho bạn xem.

Game có tổng cộng 14 phần, mỗi phần gồm 5 màn, các tình tiết dẫn dắt rất thú vị. Càng về sau độ khó càng tăng, ngoài việc chiến đấu với những kẻ cản đường đầy khó chịu luôn tìm cách ngăn cản và cướp đi các chú sâu mập mạp, bạn còn phải tìm cách trì hoãn lão Slotham dừng để lão ta về đích quá nhanh. Đổi lại, đôi khi bạn cũng "ăn" được vô số những vật hữu ích như: đồng hồ làm ngưng đọng thời gian, các viên đá thần kỳ giúp phục hồi thân xác những người thân, v.v...

Nhìn chung đây là một game hành động đơn giản, có thể giúp bạn giải trí, xả bớt "xì trét". Thêm vào đó còn có thể luyện tay, mắt phản ứng nhanh, đúng là một công đôi việc!

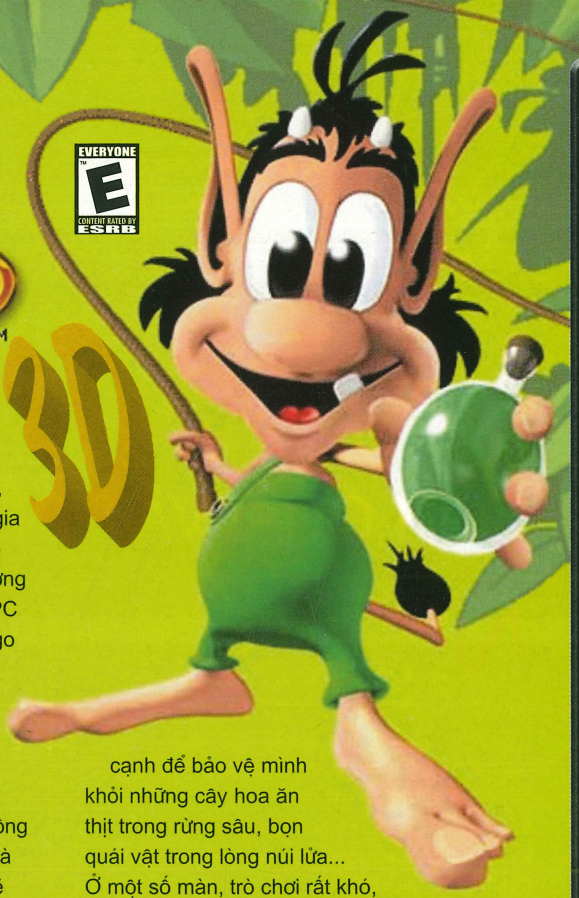
Nào, còn băn khoăn gì nữa mà không bắt đầu cuộc chơi cùng Wik dễ thương đi bạn! Tôi chắc rằng Wik sẽ giúp bạn bắt hết những "chú sâu" lạc đường đi lung tung trong đầu, và làm bạn cười... hết ga giống như tôi.

ĐAN QUYÊN
dan.quyen@but-tre.com

Phát triển: Reflexive Entertainment
Phát hành: Reflexive Entertainment
Thể loại: Hành động
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: PIII 733MHz+; RAM 128MB; VGA 64MB trở lên; HDD 100MB; Win98 SE/2000/ME/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: PIII 1GHz+; RAM 256MB; VGA 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên.

Phiêu Lưu Cùng Hugo™ 3D



Gameshow truyền hình "Vui cùng Hugo" đang trong giai đoạn "sốt", thu hút đông đảo bạn nhỏ tham gia vào mỗi tối. Nhưng không phải bạn nhỏ nào cũng may mắn được tham gia trực tiếp chương trình này. Vì thế, một phiên bản Hugo trên PC giúp các bạn nhỏ thỏa mãn cơn "ghiền" Hugo của mình. Ngoài những game 2D đơn giản trên truyền hình, sêri Hugo còn có nhiều game khác cũng rất vui (chơi trên PC) như Hugo BukkaZoom đã giới thiệu trước đây và bây giờ là Hugo 3D.

Khác với cốt truyện cũ, chú lùn Hugo không phải đi cứu ai cả mà chàng ta sẽ đóng vai nhà thám hiểm rừng già. Hành trình của chàng sẽ khó khăn hơn vì diễn ra trong không gian ba chiều, đòi hỏi bạn phải khéo léo và nhanh tay mới có thể điều khiển Hugo vượt qua được các chướng ngại trên đường đi.

Cùng với Hugo, bạn sẽ trải qua nhiều chặng đường khác nhau cả về khung cảnh cũng như độ khó: từ một cánh rừng già trải dài, những đầm lầy ẩm ướt cho đến một ngôi đền trong lòng núi lửa đầy rẫy xác ướp đi đi lại lại! Chú lùn Hugo trông cũng "đỏm dáng" hơn trong bộ trang phục thám hiểm với chiếc roi da bên cạnh để bảo vệ mình khỏi những cây hoa ăn thịt trong rừng sâu, bọn quái vật trong lòng núi lửa... Ở một số màn, trò chơi rất khó, yêu cầu bạn phải nhanh tay nhảy nhót để tránh những cú táp của quái vật, vượt qua dòng dung nham nóng bỏng đang dâng trào... Do trò chơi không có chức năng lưu cảnh (save), mà thay vào đó là những điểm đánh dấu (checkpoint) nên sẽ khá "căng" nếu như chú lùn chết trước khi đến được vị trí này.

Đồ họa của game chỉ đạt mức trung bình, không có nhiều hiệu ứng cầu kỳ, nhưng cũng có thể xem là khá vui mắt đối với các bạn nhỏ, chủ yếu là vẫn giữ được cái "thần sắc" của chú lùn Hugo như trên truyền hình. Game đơn giản đến mức cắt giảm luôn phần âm nhạc, bạn chủ yếu chỉ nghe tiếng bước chân lạch bạch và tiếng roi da vun vút của Hugo mà thôi. Có lẽ một trò chơi dành cho thiếu nhi như thế đã là quá đủ.

Cho đến nay gameshow Hugo vẫn chưa có dấu hiệu "hạ nhiệt" nên các game ăn theo còn được yêu thích trong tương lai. Do đó, nếu em nhỏ nhà bạn chưa được tham gia chơi trực tiếp trên TV thì cũng không khó lắm để thỏa lòng các em thiếu nhi chỉ với một đĩa game Hugo trong tay!

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: ITE Media
Phát hành: ITE Media
Thể loại: Hành động
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: Pentium 350MHz+; RAM 128MB; VGA 16MB trở lên; HDD 60MB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: PIII 1GHz+; RAM 256MB; VGA 32MB trở lên.

ĐIỂM TIN

kỳ nghỉ lễ cuối năm nay trên PC, XBox, PS2, GameCube và XBox 360.

■ **Chris Taylor, người đứng đầu studio Gas Powered Games cho hay,** Supreme Commander - trò chơi RTS mới nhất của hãng sẽ được THQ phát hành. "Mục tiêu của chúng tôi đối với trò chơi này là đưa thể loại RTS tiến xa hơn nữa trong tương lai", Taylor nhận định. Hiện tại THQ giữ rất kín thông tin về trò chơi cũng như ngày phát hành của nó.

■ **Sony Online Entertainment (SOE) và Warner Bros Interactive Entertainment (WBIE)** cùng công bố đã đạt được thỏa thuận với nhau về việc chuyển giao bản quyền trò chơi trực tuyến The Matrix Online. Theo thỏa thuận, Monolith – hãng phát triển TMO sẽ không còn liên quan tới trò chơi này nữa, thay vào đó là các studio con của SOE sẽ đảm nhận tất cả. Ra mắt vào tháng 3 vừa qua, nhưng kết quả thu được của trò chơi không mấy khả quan (chỉ bán được khoảng 43.000 bản game). Đây có lẽ là nguyên nhân chính thôi thúc dẫn đến cuộc mua bán trên.

■ **VU Games cho biết,** họ đã mua lại Swordfish Studios (Anh) nơi vừa phát triển xong trò chơi Cold Winter cho hãng. Swordfish từng được biết đến với Rage, sau đó là hai dự án World Championship Rugby (của hãng Acclaim) và Cold Winter (VU Games). Dự án hiện tại mà studio đang thực hiện là Brian Lara Cricket dành cho Codemasters và một game khác về môn thể thao Rugby của Hip Interactive.

■ **Cuối cùng,** John Romero cũng đã chính thức xác nhận tin đồn anh sẽ rời khỏi Midway, dù dự án Gauntlet: Seven Sorrows mà anh giám sát đang trong giai đoạn hoàn tất. Dù không cho biết nguyên nhân từ bỏ Midway, nhưng Romero cho hay tiến triển thực hiện trò chơi sẽ không bị ảnh hưởng bởi việc ra đi của anh.

■ **Hitman sẽ xuất hiện trên màn ảnh rộng?** Đó là điều chắc chắn. Vấn đề là ai sẽ thủ vai chàng sát thủ 47? Theo Hollywood Reporter và Reuters cho hay, Vin Diesel đã nhận lời mời của hãng 20th Century Fox để vào vai này. Đồng thời studio phát triển game của anh - Tigon Studios - cũng đã thương

ĐIỂM TIN

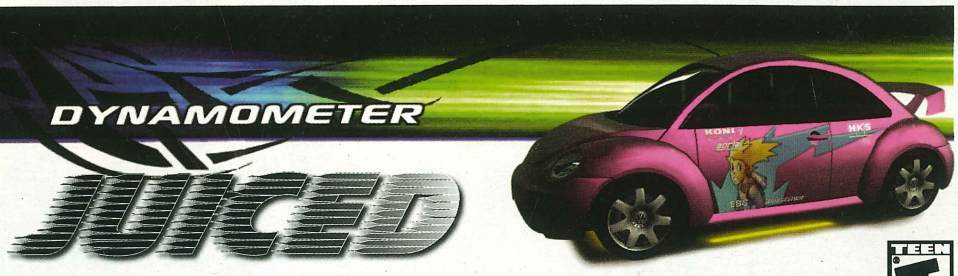
thuyết với Eidos và IO Interactive để đưa Vin Diesel đảm nhận vai trò lồng tiếng cho nhân vật 47 trong các game Hitman tương lai. Tất nhiên, với phiên bản Hitman: Blood Money sẽ tung ra vào mùa thu này, chàng Riddick vẫn chưa thể có mặt.

THEO VARIETY VÀ HOLLYWOOD REPORTER, Sarah Michelle Gellar, nữ diễn viên chính trong phim Buffy the Vampire Slayer đã nhận lời vào vai Alice trong bộ phim cùng tên, với nội dung dựa theo trò chơi American McGee's Alice. Ngược trở về thời điểm năm 2000, dự án đưa trò chơi này lên phim được Dimension Films cầm trong tay và giao cho đạo diễn Wes Craven. Nhưng sau đó hãng Disney lấy được quyền sở hữu kịch bản, và hiện nay là Universal Pictures, giao lại cho đạo diễn Marcus Nispel (Texas Chainsaw Massacre) thực hiện. Vẫn chưa biết được thời điểm bắt đầu bấm máy, nhưng theo nhà sản xuất thì kịch bản sẽ bám sát nội dung của game.

SAU KHI HÀNG LOẠT GAME TÊN TUỔI LỚN ĐƯỢC ĐƯA LÊN MÀN ẢNH RỘNG TRONG NĂM NAY, giờ đây tới lượt Max Payne nối gót. Theo Hollywood Reporter cho biết, 20th Century Fox đã đồng ý bỏ kinh phí thực hiện bộ phim và giao phó cho hai studio Collision Entertainment và Firm Films đảm nhận. Hiện vẫn chưa biết đội ngũ thực hiện phim sẽ gồm những ai và thời điểm bấm máy.

Ragnarok Online 2, trò chơi trực tuyến của hãng Gravity chuẩn bị ra mắt lần đầu tiên tại Tokyo Game Show (từ 16-18 tháng 9) và có thể bản Closed beta sẽ được bắt đầu ngay sau đó. Phiên bản Ragnarok Online 2 được trình chiếu trailer lần đầu tại Triển lãm KAMEX của Hàn Quốc, sử dụng hoàn toàn công nghệ 3D hứa hẹn sẽ có nhiều thay đổi vượt trội. Bản hiện tại đã có mặt ở 37 quốc gia và đặc biệt được ưa chuộng ở khu vực châu Á vì các nhân vật trong trò chơi được vẽ rất đẹp và không yêu cầu máy tính phải có cấu hình cao. Gravity cho biết nhóm phát triển Ragnarok Online 2 bao gồm nhóm từng phát triển trò Ragnarok Online và nhóm Arcturus và không hề nhắc đến việc sẽ sử trí thế nào với Ragnarok khi phiên bản thứ 2 được phát hành.

BÚT TRẺ
but-tre@but-tre.com



TAY ĐUA THẦN TỐC

Sau một thời gian khá dài trì hoãn do hãng Acclaim tuyên bố phá sản, Juiced được "sang tay" cho THQ, và mãi đến giữa tháng 6 vừa rồi, trò chơi mới chính thức ra mắt. Tuy nhiên, Juiced đã không nhận được sự ủng hộ cao từ phía người hâm mộ. Một phần vì họ đã quá "no nê" với những "bữa đại tiệc" Need For Speed Underground 2 (NFSU 2) và Midnight Club 3: DUB Edition (MC 3); phần khác thì sao?

Về cơ bản, Juiced chẳng khác gì hai trò chơi trên. Bạn cũng có những lựa chọn như chế độ chơi Career, Arcade (đua tự do) hoặc thi thố cùng bạn bè qua phần chơi mạng. Trong mục Career, bạn khởi đầu từ một tay đua vô danh, nhận lời thách đấu từ những tay đua khác, tham gia các cuộc đua xe gay cấn để kiếm tiền cũng như tích lũy danh tiếng cho mình. Với số tiền kiếm được, có đủ thứ cần làm cho con "xế hộp" của mình như nâng cấp máy móc, thiết bị, cũng như "mông má" vẻ bề ngoài từ cánh đuôi spoiler, thanh chắn bùn... cho đến tùy biến màu sơn, decal, tem cho xe... Nói chung, việc "độ xe" trong Juiced khá đa dạng và phong phú, không hề tỏ ra kém cạnh so với hai "đại gia" NFSU 2 và MC 3.

Nhưng những mặt còn lại khác game tỏ ra rất yếu kém, từ cách chơi cho đến hình ảnh và âm thanh. Một trong những điểm kém đầu tiên là cách chơi gò bó và cách điều khiển xe không thật, điển hình mỗi khi vào cua, camera không bám sát theo đuôi xe nên dễ làm bạn lúng túng không biết độ khó của cua đến đâu. Ngoài ra, bạn không thể thỏa sức "vi vu" thám hiểm thành phố như trong NFSU 2 hay tự do tìm đủ mọi ngóc ngách vượt qua đối thủ như MC 3. Một ví dụ khác, kiểu đua Drag (như trong NFSU 2) đáng tiếc chỉ là một sự bắt chước vụng về, cách báo hiệu lúc vào số không được trực quan, khó nắm bắt, bố trí các phím điều khiển mặc định...

quá dở (được bố trí quá gần nhau).

Mảng đồ họa và âm thanh cũng chẳng gỡ điểm cho game được là bao. Dù chỉnh chất lượng hình ảnh lên mức cao nhất (bật hỗ trợ Shaders 3.0, chống răng cưa 4 mẫu) nhưng hình ảnh lúc vào trò chơi thì... xấu vẫn hoàn xấu! Tệ nhất là cảnh quan hai bên đường: những tòa nhà được dựng hình rất sơ sài, thô kệch, trông như những khối xếp hình Lego vậy! Đám xe cũng không khá hơn là bao khi chúng hoàn toàn không có được nét bóng bẩy như bạn đã từng chiêm ngưỡng trong các game khác. Tuy cũng áp dụng chế độ làm mờ hình (Blur) khi đang chạy xe ở tốc độ cao, nhưng việc thể hiện hiệu ứng này cũng không mấy hấp dẫn, quang cảnh không được làm mờ nhòe đi một cách nghệ thuật như trong NFSU 2. Bên cạnh hình ảnh, âm thanh của trò chơi tỏ ra "hụt hơi": tiếng động cơ xe được mô phỏng không chân thực, xen kẽ với những bản nhạc có công dụng khá tốt cho việc... ru ngủ!

Có lẽ do gặp nhiều khó khăn cũng như trở ngại trong quá trình phát triển ("lênh đênh" từ hãng này sang hãng khác), nên cuối cùng, cái mà Juice Games có được là một sản phẩm chưa được như mong đợi. Hy vọng, hãng sẽ rút kinh nghiệm và nếu có ý định tiếp tục làm phần hai cho Juiced, sẽ không vấp phải "vết xe đổ" này nữa...

NGỌC CHÂU

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Juice Games
Phát hành: THQ
Thể loại: Thể thao/ Đua xe
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: PIII 933Mhz+; RAM 256MB; VGA 32MB Geforce 2 trở lên; HDD 2,6 GB; Windows 98 SE/2000/XP; 3 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 2.8GHz; RAM 512MB; 128 MB Geforce FX 5900 trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon64 3000+; RAM 1GB (dual); VGA Geforce 6600 256MB; MB MSI K8N Diamond.

Nếu là fan của game và phim hành động thì trong tháng này, bạn không thể bỏ qua Fantastic Four (FF), một trò chơi khá thú vị được tung ra cùng lúc với bộ phim cùng tên. Sau nhiều năm độc chiếm trên PlayStation già cỗi, Fantastic Four đã được Activision "chắp cánh" bay đến vùng đất PC với cốt truyện và công nghệ hoàn toàn mới và đầy hứa hẹn. Bạn sẽ không còn nhìn thấy những mô hình 2D thô kệch xấu xí mà thay vào đó là những khung cảnh đẹp đẽ với những vật thể, nhân vật chi tiết và sống động.

Bám "sát sườn" bộ phim phỏng theo, trò chơi có 4 nhân vật chính. Mỗi người có một khả năng rất riêng, chẳng hạn như Mr. Fantastic có thể kéo dài tay chân để tấn công kẻ thù, cô nàng Invisible di chuyển êm như mèo hoặc làm tê liệt địch thủ, Human Torch có khả năng bay và biệt tài điều khiển lửa, The Thing dùng sức mạnh cơ bắp để "nói chuyện phải quấy"... Và điểm đặc biệt là không như trong phần cũ, suốt cả game bạn chỉ được điều khiển duy nhất một nhân vật, ở phần này, trong một màn chơi, bạn được quyền sử dụng cả 4 nhân vật tùy theo tình huống sao cho hợp lý nhất để có thể vượt qua các thử thách mà trò chơi đưa ra.

Tuân theo phong cách hành động cổ điển, công việc chính của bạn chủ yếu chỉ có chạy và đánh. Tuy hệ thống chiến đấu khá đơn giản (mỗi nhân vật có gần 15 tuyệt chiêu và khá giống nhau), nhưng những đòn thế mà nhân vật chính của chúng ta có thể "thi triển" thực sự rất "đã tay" và "đã mắt", nhất là các pha combo! Đáng khen hơn nữa: mặc dù đấm đá là "công việc" thường xuyên của người chơi nhưng dường như tính bạo lực đã được nhà sản xuất giảm xuống tối đa. Bạn sẽ không thấy bất kỳ một giọt máu nào mà thay vào đó là những cú tóe lửa khi bạn "tung chưởng" hoặc "tung cước" vào đối phương. Sau khi hạ được đối thủ, người chơi sẽ nhận được một số điểm nhất định và bạn sẽ dùng những điểm này để nâng cấp sức mạnh cho nhân vật hoặc để mở những đoạn phim, câu chuyện về 4 vị siêu nhân của chúng ta. Đối phương trong game rất đa dạng và phong phú, bạn sẽ đối đầu với bọn "giang hồ" đường phố, bọn quái vật, thậm chí là những tên robot bóng loáng... Tuy nhiên về bản chất, đây chỉ là một trò chơi giải trí nên việc vượt qua bọn chúng cũng như các thách đố khác của game khá đơn giản và chắc chắn không thể thoả mãn "cơn khát" của những tay chơi sành sỏi.

FF có những khung cảnh rất tươi sáng sống động, đúng "chất" Marvel. Các nhân vật và vật thể trong game được trau chuốt kỹ lưỡng, khá chi tiết và thực, đủ làm hài lòng người chơi. Ngoài ra, FF còn "ghi điểm" về mặt hình ảnh khi đòi hỏi cấu hình cực thấp: card màn hình chỉ cần 32 MB Geforce 2! Tuy nhiên, camera trong trò chơi lại khá tệ, nhiều lúc khiến bạn rất khó chịu. Về mặt âm thanh, nhìn chung là chấp nhận được với phần lồng tiếng cho các nhân vật khá ấn tượng.

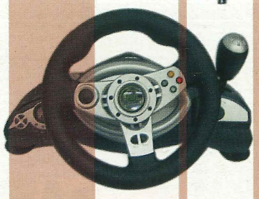
Dù có những điểm hay như kể trên, nhưng nhìn một cách tổng thể, trò chơi vẫn chưa đạt được sự xuất sắc như những gì người ta trông đợi. Tóm lại, FF chỉ là một trò chơi giải trí đơn thuần, không hơn không kém.

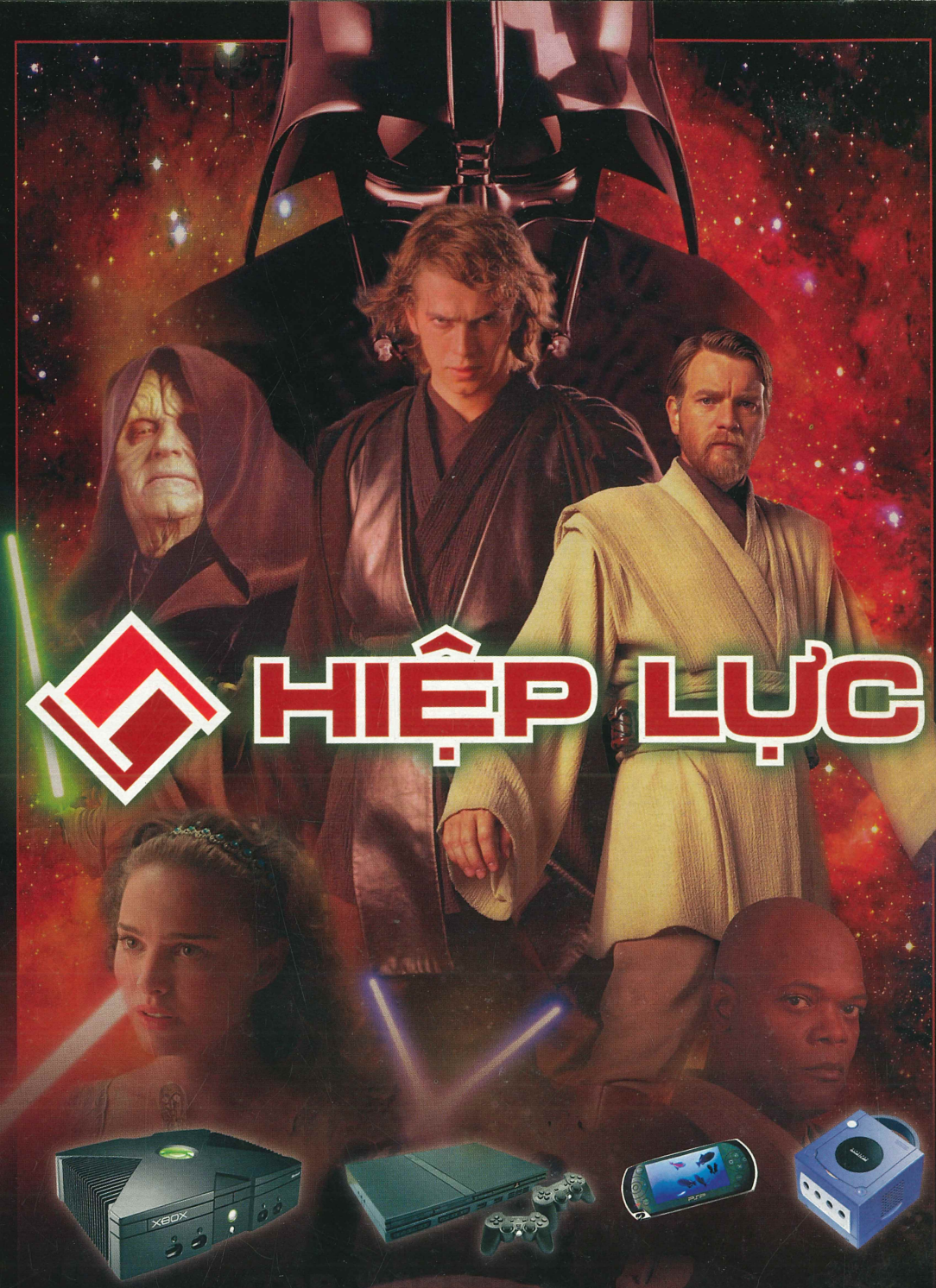
TRẦN HỮU ĐẠO QUANG
squall_eater@yahoo.co.uk

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Beenox
Phát hành: Activision
Thể loại: Hành động
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: PIII 800MHz+; RAM 256MB; VGA 32MB Geforce 2 trở lên; HDD 4GB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 4 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 1GHz+; RAM 512MB; VGA 64MB Geforce 4 trở lên.





XBOX
Quà Tặng
6 Games

PlayStation 2
Quà Tặng
Remote StarWar

PSP
Quà Tặng
Game
Puyo Puyo Fever

Game Cube
Quà Tặng
3 Game

STAR WARS COLLECTIONS

92, Hồ Tùng Mậu, Q.1, Tp.HCM, 9144037 - 0903671676

A003 Hưng Vượng 1, khu phố Phú Mỹ Hưng, 4100947

www.hiepluc.com hiepluc@hcm.vnn.vn

XBOX PS2

Phát triển: Electronic Arts | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Hành động | **ESRB:** Mature | **Ngày phát hành:** 06/07/2005

MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

ĐỘT KÍCH TRỜI ÂU

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Ngay khi xuất hiện lần đầu tiên, Medal of Honor đã được khá đông đảo giới mộ điệu FPS đánh giá là một trong những tựa game hành động hay nhất thời bấy giờ. Nhưng rồi cơn bão Call of Duty, Brothers in Arms… ập đến nhấn chìm ánh hào quang của Medal of Honor. Các game này với ưu điểm là cách chơi mới mẻ, tái dựng chi tiết hoành tráng hơn, trong khi các phiên bản kế tiếp của MOH lại có dấu hiệu hụt hơi và bắt đầu trượt dốc so với các đối thủ khác. Bại trận nhưng không nản chí, Medal of Honor tiếp tục tái ngộ trên sân khấu console năm nay với tiêu đề mới European Assalt.

Trong vai William Holt, đại úy hải quân Mỹ, người chơi một lần nữa sống trong không khí nóng bỏng của đệ nhị thế chiến, sống còn với quân đội Đức Quốc Xã nhằm giải phóng châu Âu. Một trong những khác biệt mà người chơi bắt gặp trong phiên bản mới này chính là kết cấu của mỗi chiến dịch, ở đây sự phân hóa được thể hiện khá rõ ràng giữa nhiệm vụ chính và phụ, càng khám phá nhiều khu vực khác nhau trên bản đồ khả năng tiếp nhận các nhiệm vụ càng nhiều, điều ảnh hưởng trực tiếp đến số huy chương mà bạn nhận được sau từng nhiệm vụ. Chính kết cấu màn khá rộng này mà EA đã linh hoạt cung cấp cho người chơi các điểm check point động được biểu hiện bằng các túi hồi sinh. Việc này đồng nghĩa với người chơi vẫn tiếp tục thực thi nhiệm vụ nếu họ sơ ý bị AI của máy "xơi tái", đây là thay đổi đáng ghi nhận và nó tỏ ra sáng giá hơn so với việc hồi lại các điểm tập kết mà nhiều game hành động trên thị trường hiện nay đang áp dụng.

Ảnh hưởng từ thành công của đối thủ đi trước, European Assault cũng cho phép người chơi tiếp cận mô hình chiến thuật đội nhóm tương đối thú vị, tối đa là ba thành viên cho mỗi chiến dịch, bạn có thể ra các mệnh lệnh cơ bản như bọc lót, xông vào các chốt canh mà quân địch đang trấn giữ… Để làm không khí thật hơn, các thành viên này đều được biểu hiện bằng các "life bar", nghĩa là họ có thể "tử trận" bất cứ lúc nào nếu bạn lơ là quên chăm sóc họ bằng các túi cứu thương khi thanh trạng thái này đang tiến gần đến mức zero. Nhưng cũng chính chiến thuật đội nhóm này tạo cho người chơi khá nhiều phen phiền toái, mặc dù tham chiến khá nhiệt tình nhưng họ thường có xu hướng khá lăng xăng và "đứng mũi chịu sào" dù ngay trước mặt là những chỗ núp khá an toàn, nên người chơi tương đối vất vả trong việc cứu viện kịp thời bằng các túi cứu thương… Trong khi đó AI địch lại tỏ ra khá tốt, chúng được hoạch định bài bản và lăn xả rất đúng thời điểm khiến người chơi nhiều phen nao núng. Nét mới khác mà người chơi có thể tìm thấy trong European Assault chính là sự góp mặt của thanh "adrenaline", thanh này sẽ đầy lên tùy vào thành tích của bạn thực hiện trên đường đi. Khi thanh này được kích hoạt bạn không cần bận tâm vào lượng máu lẫn số đạn dược mang theo, nó rất thích hợp cho những càn quét căng thẳng, đòi hỏi "tốc chiến tốc thắng".

Trái ngược với phần gameplay được cách tân nhiều nét mới, đồ họa trong European Assault có nhiều điểm khiến người chơi không hài lòng, các mô hình nhân vật thiết kế khá nghèo nàn và thiếu chi tiết, các hiệu ứng cháy nổ chưa được đầu tư thoả đáng lắm. Rất may mắn là phần âm thanh và nhạc nền được xây dựng hoành tráng trong phần menu, cùng các đoạn phim chuyển cảnh đã bù đắp phần nào khiếm khuyết đồ họa của trò chơi.

Dù chưa thực sự tạo được cú đột phá để trở lại thời hoàng kim nhưng đối với fan hành động, hay những ai muốn trải qua cảm giác bi tráng của chiến trường đệ nhị năm xưa, European Assault chắc chắn là lựa chọn không tồi. Hy vọng trong tương lai không xa EA có thể khôi phục lại vị trí quán quân của dòng game này với nhiều cải tiến tốt hơn cả về gameplay lẫn đồ họa.

MINH CHÂU P.T

Phát triển	Phát hành	Thể loại:	ESRB:	Ngày phát hành
Pandemic Studios	THQ	Hành động	Teen	21/06/2005

NHIỆM SẮC THỂ FURON

Người ngoài hành tinh trong các tác phẩm điện ảnh như The X-Files, Independence Day... luôn có ma lực hấp dẫn kì lạ. Bạn muốn trải nghiệm những cảm giác thú vị với vai trò là người ngoài hành tinh? Đời thực có thể không cho phép nhưng với Destroy All Humans, tựa game do Pandemic đảm nhiệm, ước mơ của bạn sẽ thành hiện thực.

Furon Empire là một đế chế hùng mạnh và ngự trị trên một hành tinh cách khá xa thái dương hệ của chúng ta. Tuy nhiên cư dân Furon đang gặp một vấn đề nghiêm trọng về nòi giống và đang bị đe dọa nghiêm trọng bởi chứng vô sinh. Hy vọng loé sáng khi nguồn gốc DNA tinh khiết của họ được phát hiện vẫn còn lưu lại trên trái đất trong một chuyến công tác của Sporidium 136, tổ tiên của họ. Công việc khai quật và tìm kiếm DNA năm xưa được xúc tiến nhanh chóng với trọng trách đè nặng lên vai của "người hùng" Crypto 137.

Destroy All Humans có cách chơi được lấy khá nhiều cảm hứng từ dòng GTA nổi tiếng trước đây, tuy nhiên yếu tố bạo lực và các cảnh đánh đấm được giảm tối đa. Để phản kháng trong những trường hợp bị phát giác, Crypto cũng được trang bị một súng phát điện làm tê liệt đối thủ, gắn kèm trên vai là hai ống phản lực, tiện cho việc bay lượn trong không trung.

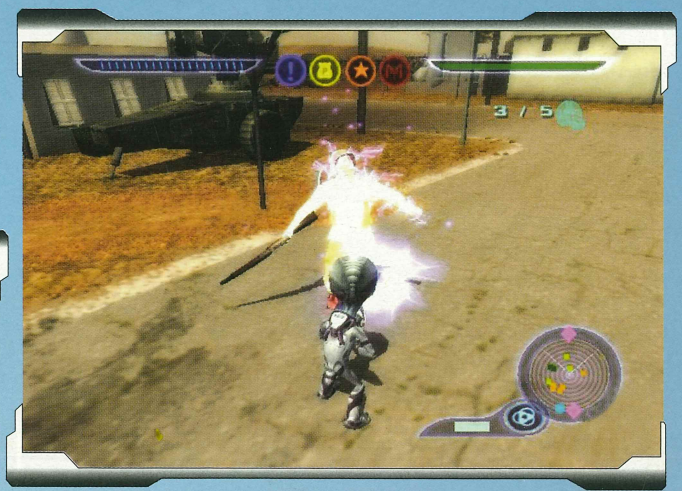
Dĩ nhiên để tạo sự tò mò hấp dẫn, Crypto nhà ta cũng sớm được bổ sung thêm các năng lực có một không hai của người hùng ngoài hành tinh. Anh có thể dùng năng lực tâm linh để nâng và nhấc bổng các vật thể nặng lên không trung, như lũ bò nông trại, con người hay thậm chí cả xe tăng chiến đấu hạng nặng; đọc trộm ý nghĩ của các vật thể sống trên đường đi, sau đó điều khiển ý nghĩ của họ để đánh lạc hướng sự chú ý. Tất nhiên không thể không kể đến khả năng ngụy trang tuyệt vời của Crypto, chỉ trong phút chốc anh có thể hoá thân thành một công dân của hành tinh xanh mà anh bắt gặp để tiện lợi cho công việc khó khăn của mình.

Với năng lực cùng vũ khí trang bị, Crypto sẽ lần lượt thực thi các nhiệm vụ đưa ra từ phi thuyền mẹ như thu hoạch số DNA trước thời gian quy định, chạy qua các điểm checkpoint, phá hủy các công trình, bắt cóc một nhân vật chính trị nổi tiếng hoặc một hoa hậu xinh đẹp... Tuỳ theo yêu cầu và tính phức tạp của nhiệm vụ mà bạn phải điều tiết và sử dụng năng lực hợp lý. Nhìn chung, các nhiệm vụ khá dễ dàng và không đánh đố người chơi mấy, đồng thời ít đa dạng và có khuynh hướng lặp lại khá nhiều. Điều này khiến Destroy All Humans khó lòng giữ chân người chơi lâu mà chỉ có thể lôi kép họ tìm đến trò chơi như một cách giảm "xì trét", hoặc vui vẻ trong giây lát.

Trong khi gameplay thiếu sự đa dạng để cuốn hút người chơi thì đồ họa và âm thanh lại là ưu điểm bù đắp quan trọng khiến người chơi hài lòng. Quang cảnh nông trại bò sữa, đường phố, xe cộ của thập niên 50 được mô tả khá chân thật và chi tiết, đặc biệt là các hiệu ứng mô phỏng ánh mặt trời, tia X từ đĩa bay,... được chăm chút khá cẩn thận. Kèm theo là phần lồng tiếng với tiết tấu vui nhộn được hoà trong những bài nhạc nền mang âm hưởng huyền bí đã truyền tải được cái không khí hấp dẫn vốn có của những câu chuyện lấy đề tài về người ngoài hành tinh.

Sau sự lên ngôi nhanh chóng và doanh thu "ngất ngưởng" của GTA, rất nhiều hãng phát triển ủ ấp và tham vọng biến hoá cách chơi này thành nhiều nhánh khác nhau trong sản phẩm của mình để mong "lấy lòng" người chơi, nhưng hầu như chưa trò chơi nào đạt được thành công như vậy. Pandemic cũng muốn thử thời vận của mình và may mắn đã mỉm cười với họ, Destroy All Humans thành công bởi sự vui nhộn và sự góp nhặt của nhiều ý tưởng tốt. Cho dù không vang dội nhưng đây là trò chơi đáng để mắt, đặc biệt nếu bạn là dân tuổi teen chính hiệu.

HOÀNG ANH TUẤN



CON MỒI
Prey

8 năm trời, đó là khoảng thời gian quá dài đối với việc phát triển một trò chơi, tưởng chừng như vậy, Prey đã rơi vào sự quên lãng...

Xuất hiện lần đầu tiên tại hội chợ E3 năm... 1997 xa lắc, trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất - Prey, của 3D Realms (nơi khai sinh dòng game Duke Nukem vang danh một thời) ngay lập tức gây chú ý bởi chất lượng đồ họa tuyệt đỉnh của nó (tất nhiên là vào thời điểm lúc bấy giờ). Kể từ đó, không hiểu vì sao 3D Realms lại "êm nhẹm" trò chơi mà không đưa ra bất cứ thông tin nào nữa. Dự án tạm... "xếp xó" mãi cho đến nay (tròn 8 năm), 3D Realms lại bất ngờ khôi phục Prey dưới sự hỗ trợ của Human Head Studios (nổi danh với game Rune).

VỊ CỨU TINH BẤT ĐẮC DĨ?

Câu chuyện của Prey xoay quanh một cựu quân nhân gốc da đỏ Cherokee tên Tommy, sau khi hết thời hạn phục vụ quân ngũ, anh trở về quê hương tại khu bảo tồn thổ dân Cherokee để sống cuộc đời bình lặng với gia đình và người bạn gái Jenny, hiện đang làm việc tại quán bar của ông nội Tommy. Và rồi một đêm nọ, thảm kịch đã xảy ra, không biết từ đâu đến, trên bầu trời đen xuất hiện một phi thuyền không gian khổng lồ. Quán bar của ông nội Tommy nhanh chóng bị phá nát dưới quyền năng của người ngoài hành tinh, tất cả mọi vật trong quán bar bị một luồng sáng từ chiếc phi thuyền tóm gọn. Thật không may, Jenny cũng là nạn nhân trong số đó, Tommy bất đắc dĩ phải làm người hùng: Trong tíc tắc, anh quyết định nhảy vào luồng sáng, để được đưa lên chiếc phi thuyền bí ẩn kia. Khi tỉnh dậy trên con tàu xa lạ, cũng là lúc cuộc phiêu lưu đầy hiểm nguy đang chờ đón Tommy, phải đối mặt với các thế lực hùng mạnh xa lạ ngoài trái đất để cứu người yêu, bỏ lại sau lưng khu bảo tồn Cherokee, giờ chỉ còn là đống đổ nát và hành tinh xanh quê hương đang đứng trên bờ diệt vong, bởi sự xâm lăng của các thế lực hiếu chiến ngoài Trái Đất...

MÔI TRƯỜNG LẠ LẪM VÀ THÙ ĐỊCH

Con tàu không gian mà Tommy lạc vào, thật ra là... bên trong bụng một sinh vật sống cực kỳ khổng lồ. Các hành lang, căn phòng trong trò chơi đều nằm tuốt luốt bên trong sinh vật kỳ lạ này, dù đến đâu nó cũng hút tất cả những thứ gặp được vào bụng. Điều này lý giải vì sao, không chỉ có duy

Tên game: Prey
Thể loại: Hành động

Phát triển: 3D Realms/Human Head Studios
Phát hành: 2K Games

Ngày phát hành: 2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

nhất Tommy sống sót mà còn rất nhiều sinh vật, chủng tộc kỳ lạ khác trong vũ trụ cùng hiện hữu nơi đây, tất cả phải sống một cuộc đời "kí sinh" vĩnh viễn trong lòng quái vật khổng lồ này. Do vậy, môi trường bạn gặp trong suốt trò chơi đa dạng và nhiều khi kỳ quái: lúc là những hành lang, kiến trúc cùng đủ thứ máy móc kỳ lạ cho đến những không gian bên trong các cơ quan nội tạng của con quái vật khổng lồ.

Ý TƯỞNG ĐỘC ĐÁO

Một trong những điểm thú vị của Prey mà các game bắn súng khác chưa từng có, là sự xuất hiện các lối đi sử dụng trường trọng lực nhân tạo. Nhờ các lối đi này, người chơi chỉ cần bước vào là có thể từ dưới đất đi thẳng lên... trần nhà! Vì thế nhiều lúc bạn không thể phân biệt được mình đang đứng đầu, và nhờ vậy môi trường hành động trong game trở nên rộng lớn, linh hoạt rất nhiều.

Prey còn gây sự chú ý bởi kỹ năng của Tommy: kỹ năng Death Walking và Spirit Walking. Với kỹ năng Death Walking, bạn sẽ không bao giờ gặp tình trạng... Game Over! Một khi bị chết, linh hồn bạn sẽ lạc vào một thế giới tâm linh, ở đó điều cần làm là săn đủ số linh hồn để thu thập năng lượng cho việc trở lại thế giới thực. Lúc đó, bạn sẽ "sống" lại ngay tại nơi mà mình đã "chết" trước đó. Còn kỹ năng Spirit Walking? Đây là chiêu "xuất hồn" của Tommy. Lúc ấy, bạn có thể xuất hồn mình ra khỏi thân xác, có thể đi xuyên qua bất kỳ vật thể nào, với khả năng này, bạn có thể giải một số câu đố trong trò chơi, thậm chí sử dụng để tiêu diệt kẻ thù một cách thầm lặng từ phía sau. Tuy nhiên, kỹ năng này cũng có điểm bất lợi: mỗi khi "xuất hồn", thể xác của bạn bị bất động hoàn toàn và không tự bảo vệ được.

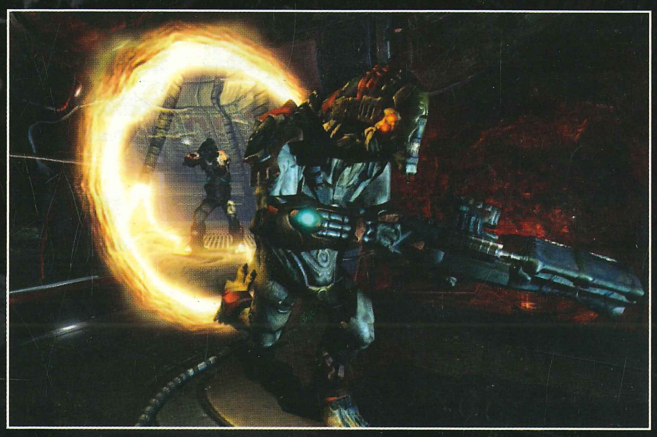
Một bất ngờ khác dành cho các gamer: game không bó gọn trong khung cảnh con tàu kỳ lạ, mà còn mở rộng sang các vùng đất bí ẩn khác do các sinh vật lạ có khả năng mở các cổng không gian (portal) để di chuyển từ nơi này sang nơi khác một cách dễ dàng. Chính điều này làm cho các cảnh hành động trong game thay đổi liên tục. Bạn hãy tưởng tượng, mình đang mò mẫm trong các hành lang xa lạ thì đột nhiên một cổng mở ngay trước mặt, và một con quái vật khổng lồ... bất chợt xông ra, tặng cho bạn một loạt đạn "chào mừng". Các cổng portal sẽ không đóng lại ngay, nên cả hai bên vẫn có thể tiếp tục chiến đấu giữa hai không gian khác nhau. Rất ấn tượng!

ĐỒ CHƠI KỲ LẠ

Bối cảnh trong Prey mang đậm chất khoa học giả tưởng, kẻ thù của bạn là các thế lực xa lạ ngoài hành tinh, các vũ khí mà Tommy sử dụng cũng rất kỳ lạ và "siêu thực". Theo tiết lộ ban đầu, vài loại trong số đó có dạng những sinh vật sống, có thể hiểu nôm na là dạng vũ khí sinh học. Điển hình những quả lựu đạn mà Tommy dùng, chúng có hình dạng như những con bọ ba chân luôn ngo ngoe, và khi cần chỉ việc... ngắt bớt một chân của nó (kiểu như rút chốt) và ném thẳng vào đối thủ! Một kiểu súng khác lại có dạng một... con sâu, mồm có thể khạc ra hàng loạt đạn, còn trên lưng là chiếc vòi đóng vai trò như một ống phóng lựu...

CÔNG NGHỆ - KỸ THUẬT

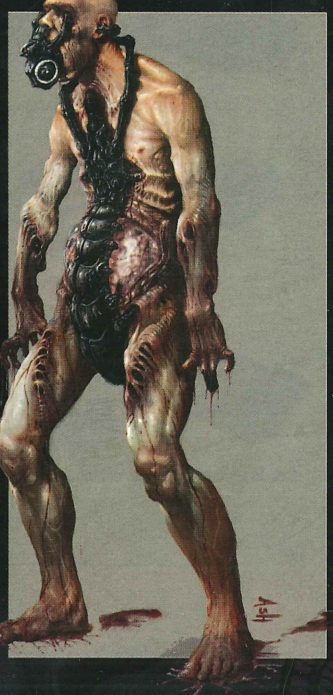
Xuất hiện lần đầu cách đây 8 năm, Prey đã tạo nên một cú "sốc" với công nghệ đồ họa quá "đỉnh" vào thời điểm ấy, nhưng so với hiện tại, kỹ thuật ấy đã quá lạc hậu. Vì thế, các nhà làm game quyết định loại bỏ engine cũ (điều tất nhiên) và thay bằng một engine thuộc hàng "dữ dằn" nhất hiện nay: Doom 3. Có lẽ chọn engine Doom 3 cho Prey là có nguyên nhân: cả hai trò chơi có khá nhiều điểm chung như bối cảnh khoa học viễn tưởng ngoài không gian, kẻ thù phải đương đầu luôn là các loại quái vật kinh dị, phần lớn khung cảnh tranh tối tranh sáng..v.v. Tuy nhiên, khi áp dụng engine trên vào Prey, 3D Realms phải chỉnh sửa và tùy biến lại rất nhiều để phù hợp với trò chơi. Điển hình như việc thay đổi môi trường một cách đột ngột: chuyển từ các hành lang tối tăm dẫn ra khoảng không gian mênh mông, hay các bãi sa mạc tràn ngập ánh sáng... Bên cạnh đó, với sự xuất hiện của các trường trọng lực nhân tạo, lúc thì ở trên trần, lúc dưới đất.. v.v. chắc chắn các hiệu ứng sử dụng trong trò chơi phải nhiều và phức tạp hơn hẳn so với khả năng của engine Doom 3 . Vì vậy theo dự đoán của chúng tôi, có khả năng rất lớn Prey sẽ là một trò chơi ... "sát" phần cứng máy tính không hề kém cạnh Doom 3!



KHI NÀO RA MẮT?

8 năm trời, đó là khoảng thời gian quá dài đối với việc phát triển một trò chơi, tưởng chừng như Prey đã rơi vào sự quên lãng. Thế nhưng, khi quyết định "hồi sinh" đứa con tinh thần của mình, 3D Realms một lần nữa tạo nên sự tò mò nơi người hâm mộ như ngày nào. Cho đến thời điểm thực hiện bài viết này, hãng vẫn chưa công bố ngày phát hành chính thức của Prey. Có nhiều khả năng đến năm sau, chúng ta mới có dịp biết được ai sẽ là "con mồi xấu số" trong Prey...

PHƯƠNG MAI



Xem chi tiết về các linh kiện trò chơi và máy tính trên website của chúng tôi

www.gamebuyvn.com

Px6800 Ultra

P6600 GT

P6600

A6800

A6600 GT

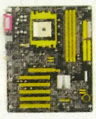
A6200

A340

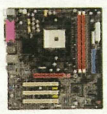
NF4 SLi-DR

NF4 SLi-D

NF4 Ultra-D


NF3 250Gb

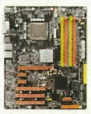
NF2 Ultra B

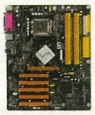

K8M800

NF2 Ultra

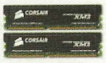
875 P-T

925X-T2


915P-T12


865PE-T

XMS Pro


TWINX

XMS Xtreme

XMS2 DDR2 Pro

XMS2 DDR2 TWINX

XMS2 DDR2 Xtreme

DDR Value

DDR2 Value

Hyper 48

Hyper 6

Hyper 6 +

Ultra Vortex

Vortex Dream

Aero 4

Aero 7+

Aero 4 Lite

X Dream III

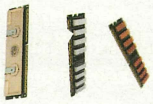
X Dream II

Aquagate Liquid Cooling System for PC

Aquagate Mini System

VGA Cool Viva

Dual Storm


Ram Cooler

Chipsets Cooler

HDD - CoolDriver 6

CoolerMaster 450W

CoolerMaster 350W

CoolerMaster 380W

MGE Vortex 600W

MGE Vortex 500W

Antec 550W

Antec 430W

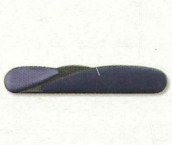
Kensington Multimedia Keyboard & Wireless Optical Mouse

Kensington Comfort SlimType Keyboard

Kensington Pocket Wireless Optical Mouse

Kensington Wireless Optical Mouse

Kensington Pilot Optical Mouse



Các loại mouse pad cao cấp chuyên dành cho các game thủ chuyên nghiệp. Được làm bằng các chất liệu hi-tech luôn đảm bảo độ chính xác cực cao thích ứng cho tất cả các loại chuột..

Đại lý chính thức phân phối các sản phẩm

KENSINGTON · COOLER MASTER · DFI · CORSAIR · Leadtek® We Make Dreams a Reality · SPARKLE

Công ty TNHH Máy Tính Và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam - VCC Co.,Ltd
45A Lương Ngọc Quyến Hoàn Kiếm Hà Nội - Điện thoại: (04) 9.261841

Showroom: 248A Bạch Mai Hai Bà Trưng Hà Nội - (04) 6.271644
Cửa Hàng : Xsoft 149C Đội Cấn Ba Đình Hà Nội - (04) 7.222184

Tên game: Rise of nations: Rise of legends
Thể loại: Chiến thuật

Phát triển: Big Huge Games
Phát hành: Microsoft Game Studios

Ngày phát hành: 01/05/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

HELLGATE LONDON
ĐÓNG CỔNG ĐỊA NGỤC

Nói một cách hình tượng, Hellgate London có một trái tim là game nhập vai và khối óc là game bắn súng...

Bạn là fan ruột của trò chơi bắn súng (FPS) hay chỉ trung thành với những chàng hiệp sĩ, những nữ phù thủy thời trung cổ trong các game nhập vai (RPG)? Thật sự, từng thể loại game đều có cái hay riêng, và một khi đã bị "thấm" cái hay, cái tinh túy thì chắc chắn người chơi khó mà dứt bỏ. Trên thực tế, đa phần những người thích game bắn súng đều không thích hoặc thậm chí "ghét cay ghét đắng" game nhập vai và ngược lại. Vậy mà sắp tới đây, một trò chơi sắp tung ra của Namco lại dám "liều lĩnh" kết hợp thể loại nhập vai với bắn súng, một việc làm khá mạo hiểm vì hầu như rất ít game hiện nay theo đuổi thể loại này. Đó là Hellgate London (HL).

Bối cảnh của HL diễn ra trong tương lai không xa. Địa ngục không tồn tại trong những câu chuyện viển vông nữa. Nó đã trỗi dậy, hiện hình trên mặt đất. Lũ quỷ dữ bị đánh thức, ào ạt và đông đảo, tràn ngập khắp nơi tìm diệt loài người để trả thù. Trong vai những hiệp sĩ thánh chiến hiện đại đầy quả cảm, bạn sẽ nhận trách nhiệm mà định mệnh giao phó: chặn đứng sự xâm lăng của địa ngục, cứu lấy loài người bằng cách tìm và "phong ấn" cánh cửa thông giữa 2 thế giới người - quỷ tại thành phố London. Không có gì mới mẻ về cốt truyện, đúng không? Nhưng đừng vội nản, cái ta quan tâm hơn ở đây chính là "cuộc hôn phối" giữa "chú rể FPS" và "cô dâu RPG"!

SỰ KẾT HỢP TUYỆT VỜI

Cái tên Flagship Studios nghe có vẻ lạ lẫm nhưng những ông chủ của hãng game này thì không mới tí nào. Họ chính là những "cựu binh" của hãng Blizzard - nơi đã tạo ra các Barbarian, Paladin... quen thuộc trong Diablo, một dòng game nhập vai kinh điển rất nổi tiếng. Vì vậy, bạn có thể bước đầu yên tâm về chất lượng của Hellgate London, "đứa con đầu lòng" của Flagship.

Điều đầu tiên đáng chú ý là cách chơi mà nhà sản xuất hứa hẹn: đó là bản chất của thể loại nhập vai và bắn súng sẽ được giữ nguyên. Người chơi vẫn có thể tham gia vào những trận đấu súng khốc liệt với những kỹ năng quen thuộc của thể loại FPS như chạy nhảy, bắn..., đồng thời còn được nâng cấp các khả năng chiến đấu, vũ khí, vật phẩm hoặc thậm chí gắn thêm các món đồ vào vũ khí, quần áo... để tăng thêm hiệu quả cho chúng. Ngoài ra, người chơi sẽ có nhiều nhánh kỹ năng để chọn lựa nâng cấp. Tới đây, bạn bắt đầu mê rồi đúng không? Nét hấp dẫn tiếp theo mà HL đem lại là sự đa dạng ở các tùy chọn. Bắt đầu game, người chơi sẽ tạo cho mình một nhân vật với những ngoại hình, kỹ năng, trang phục... tùy ý, mà theo nhà sản xuất thì các thiết lập này đa dạng đến nỗi nhân vật của bạn rất khó "đụng hàng" với bất cứ ai! Tất nhiên những thứ lúc đầu mà bạn chọn chỉ là "đồ bèo", muốn có đồ "xịn" thì bạn phải chịu khó vào game mà "cày". Hoàn toàn đúng chất RPG! Mặt khác, nếu muốn nhìn rõ nhân vật của mình để xem những thứ trang bị có "bắt mắt" không, thì chẳng có gì khó khăn, trò chơi cung cấp sẵn camera góc nhìn thứ ba, yên tâm rồi nhé!

NGẪU NHIÊN ĐỘC ĐÁO DIABLO

Ngẫu nhiên là một đặc tính rất hay của thể loại game nhập vai và được sử dụng cho HL. Sự ngẫu nhiên được thể hiện thông qua các vật phẩm, vũ khí, đồ xịn... mà người chơi thu nhặt được. Và đặc biệt nhất là sự ngẫu nhiên về bố cục của màn chơi. Nói cho dễ hiểu, cùng một màn, khi chơi lần thứ hai bạn sẽ thấy nó hoàn toàn khác: địa thế của các tòa nhà, nơi làm nhiệm vụ, sự xuất hiện của các con quái vật cũng như chủng loại của chúng... rất giống với cách thực hiện các bản đồ trong Diablo. Đặc điểm này rất giá trị mà không phải game nào cũng có, nhất là ở các game bắn súng. Sự sáng tạo này đã "ghi điểm" rất cao cho HL!

ĐỒ CHƠI KIỂU GAME NHẬP VAI

Nhiều không kể xiết! Nếu đúng như lời nhà sản xuất thì game sẽ có tổng cộng hơn 100 loại vũ khí, với vô số thứ mới lạ của tương lai và cả những vũ khí thời xa xưa..., và hơn nữa người chơi có khả năng sử dụng cùng lúc 2 khẩu súng. Chưa hết, bạn còn có thể tăng cường tác dụng, "độ" thêm cho chúng bằng cách gắn các món đồ phù hợp vào. Thật quá sức tưởng tượng!

CHỜ ĐỢI...

"Khi địa ngục không còn là chốn dung thân, loài quỷ dữ sẽ bước đi trên mặt đất". Bạn, chứ không ai khác sẽ là người ngăn cản chúng, hãy tin như vậy. Nói một cách hình tượng, Hellgate London có một trái tim là game nhập vai và khối óc là game bắn súng. Hy vọng trò chơi sẽ là phát pháo khai hỏa cho những dòng game có phong cách mới mẻ tương tự ra đời. Ta hãy cùng nhau chờ đợi...

HUY NAM

Tên game: The suffering: ties that bind
Thể loại: Hành động

Phát triển: Surreal Software
Phát hành: Midway

Ngày phát hành: 26/09/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

THOÁT PHẬN ĐỌA ĐÀY

Cánh cổng địa ngục vẫn chưa được hãng Surreal khép lại. Tiếp nối một trong ba kết thúc của The Suffering (TS), nhà sản xuất quyết định phát triển thêm The Suffering: Ties That Bind (TS2) để hoàn thành câu chuyện đang dở dang của Torgue, một tù nhân chịu án chung thân may mắn thoát khỏi nhà tù nhưng lại phải đối mặt với những con quái vật trên hòn đảo Carnate.

Cuộc hành trình đi tìm nguồn gốc tội lỗi của Torgue sau khi trốn thoát khỏi nhà tù Abbot, nơi nổi tiếng với những hình phạt tra tấn dã man nhất, dường như vẫn chưa đến hồi chấm dứt. Những linh hồn ma quỷ đã được giải phóng khỏi nơi giam giữ và lan tỏa đi khắp thành phố, biến đây thành thánh địa của loài quỷ dữ. Nấp đằng sau bóng tối của thành phố còn có Caleb Blackmore, một kẻ lạ mặt có liên quan đến vụ thảm sát gia đình Torgue. Một lần nữa bị thôi thúc bởi chính con quỷ trong mình, Torgue phải chiến đấu với những con quái vật và bọn sát thủ điên cuồng, không hiểu vì lý do gì ráo riết săn lùng anh, nhằm tìm kiếm sự trong sạch và trả thù kẻ đã đẩy mình vào nhà tù địa ngục Abbot.

So với phiên bản trước thì sự trở lại lần này của TS2 phần nào khiêm tốn hơn, bởi không có nhiều thay đổi đáng kể. Điều quan trọng là tuy ít nhưng những thay đổi của TS2 đều rất có giá trị. Game mang tính thực tế hơn khi giới hạn số vũ khí mang được trên người Torgue chỉ còn hai món, bao gồm cả vũ khí cận chiến và súng ống. Điều đó có nghĩa, bạn phải suy nghĩ để đem theo hai món vũ khí thật sự hữu ích thay vì "nhồi" tất cả vào ngăn chứa đồ. Tuy có giới hạn, nhưng các loại vũ khí thì vẫn rất phong phú tha hồ cho bạn lựa chọn, hoặc là một ống nước gỉ hoặc một cây shotgun. Đôi lúc, chiến đấu trên đường phố, bạn còn được dùng "ké" súng máy trên những chiếc xe bọc thép của quân đội.

Game dành cho Torgue sự nâng cấp đáng giá đối với món vũ khí lợi hại nhất. Nếu có chơi qua phiên bản trước, bạn sẽ biết rằng khi cơn tức giận của Torgue lên đến tột đỉnh, anh sẽ biến thành một con quái thú với sức mạnh ghê gớm. Sức mạnh đó trong TS2 sẽ được phát huy tối đa và gắn liền với cuộc hành trình của Torgue, bởi sau khi biến hình, Torgue có khả năng thực hiện một số tuyệt chiêu đặc biệt để nhanh chóng tiêu diệt đối thủ trước mặt. Khả năng biến hình này của Torgue cũng được xem trọng hơn trong TS2, vì sẽ có một số cảnh hoặc vài con trùm trong game chỉ có thể vượt bằng cách sử dụng sức mạnh trên.

Giống như tên gọi của trò chơi, kinh dị sẽ là một phần không thể thiếu trong TS2, và bạn cứ yên tâm vì mức độ "hù dọa" người chơi chỉ có tăng chứ không hề giảm. Kèm theo những thay đổi về lối chơi, TS2 có thêm vài quái vật mới đáng sợ và nguy hiểm hơn như quái vật sản sinh từ những xác chết cháy, những thây ma hồi sinh béo núc ních... Không hoàn toàn gây căng thẳng cho người chơi bởi các hình thù quái vật, game còn mang một chút hơi hướng của Silent Hill khi đôi lúc tạo ra một bầu không khí im lặng hết sức nặng nề, rồi thỉnh thoảng lại lóe lên một vài hình ảnh đáng sợ làm bạn giật nảy cả người. Và nếu như thế vẫn chưa đủ, thì việc những con quái vật nhảy xổ ra từ các ngóc ngách hay thậm chí từ sau lưng có lẽ sẽ là đòn "kết liễu" sự can đảm của bạn!

Song song với những cái mới, game vẫn giữ lại nhiều đặc điểm nổi bật của TS, bao gồm khả năng chuyển đổi giữa góc nhìn thứ nhất và thứ ba, tùy theo sự lựa chọn của người chơi. Chuyển động của Torgue được chi tiết hóa hơn trong các hoạt động leo trèo, nhảy nhót để phù hợp với khung cảnh thế giới rộng lớn, thay vì trước đây chỉ gò bó chật hẹp trong bốn vách tường nhà tù Abbot.

Tóm lại, với cốt truyện sâu sắc hơn phần trước, lối chơi với những thay đổi có giá trị và thu hút người chơi, TS2 hứa hẹn sẽ tiếp nối thành công của TS. Nhà sản xuất hi vọng đây sẽ là một "món ngon" dành cho các gamer trên bàn tiệc mùa hè năm nay.

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

Tên game: Kingdom under fire: Heroes
Thể loại: Dàn trận

Phát triển: Phantagram
Phát hành: Microsoft

Ngày phát hành: Q4/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

Hệ máy: XBOX
Số người chơi: 1-6

KHÚC CA CỦA NHỮNG ANH HÙNG

Thể loại trò chơi chiến thuật thời gian thực (real-time) hiếm khi được các nhà sản xuất chọn mặt gửi vàng trên vùng đất console, nơi mà mọi quan niệm về game chiến thuật đều được chuyển sang hình thức chơi theo lượt (turn-base) vốn được xem là phù hợp nhất với kết cấu gọn nhẹ của console. Hiếm không có nghĩa là không có, bằng chứng như PikMin 1&2, Kingdom Under Fire, Kessen III, "nổi đình nổi đám" trên console, có sức lan tỏa và ảnh hưởng ngang tầm với những game PC danh giá nhất hiện nay. Kingdom Under Fire: The Crusaders với thành công rực rỡ khi xuất hiện trên Xbox vào năm ngoái đã tạo động lực thúc đẩy nhà phát triển Phantagram xứ Hàn bắt tay thực hiện phiên bản thứ hai cho trò chơi chiến thuật hấp dẫn này, Kingdom Under Fire: Heroes.

KUF Heroes lấy bối cảnh thời gian là 5 năm trước khi xảy ra chuỗi sự kiện trong phiên bản đầu với sự góp mặt của bảy tuyển nhân vật chính. Toàn bộ nội dung của phiên bản mới được tập trung xoay quanh hai phe Ellen và Rupert. Theo nhà sản xuất, trong KUF Heroes, người chơi sẽ có dịp xông pha trận mạc với hơn 50 nhiệm vụ khác nhau trong mục chơi đơn (single player), một con số làm hài lòng những fan dàn trận kinh điển. Người chơi có thể nâng cấp, mua bán vũ khí, áo giáp... cho từng đơn vị quân và tướng tùy vào điểm kinh nghiệm và lượng vàng tích lũy được. Bên cạnh việc giữ nguyên các đơn vị quân trong phiên bản Crusaders, phiên bản mới sẽ bổ sung năm đơn vị quân mới, hứa hẹn đem lại nhiều pha chiến thuật gây cấn và phức tạp để thử thách sự kiên nhẫn và tài thao lược của người chơi. Cũng theo nhà sản xuất, địa hình cùng các vật cản trên bản đồ chiến sự sẽ xuất hiện nhiều hơn phiên bản cũ nhằm tạo điều kiện cho người chơi phát huy tối đa ưu điểm của mỗi loại quân...

Để làm các trận đụng độ thêm phần hoành tráng, quân số xuất hiện trong mỗi trận đánh sẽ dao động trong khoảng từ hai trăm đến ba ngàn quân trên cùng một cảnh. Tính đến thời điểm hiện tại, đây thật sự là con số ấn tượng đối với một game dàn trận trên hệ máy consoles. Điều tuyệt vời hơn nữa là với số lượng quân áp đảo và đông đúc nhưng trò chơi vẫn bảo đảm chất lượng hình ảnh tốt nhất để "hợp nhãn" các game thủ khó tính nhất.

Các yếu tố chiến thuật kết hợp hành động được giữ nguyên và bổ sung vài "hạt nhân" mới trong đó đáng chú ý nhất là tuyệt kĩ của từng hero, ví như nữ vương ma cà rồng Morene có thể dùng cặp móng sắt nhọn để xoay như chong chóng kẻ binh của đối phương, hoặc dùng đó làm lực để xuyên thủng hàng phòng ngự. Trong khi đó, Rupert với cây búa khổng lồ có thể hất tung đối thủ lên không trung sau đó cho tiếp đất như trời giáng.

Rút kinh nghiệm từ phiên bản trước, mục chơi mạng của KUF Heroes được nhà sản xuất mở rộng và hứa hẹn sẽ hấp dẫn hơn. Điển hình là chế độ chơi giao tranh chỉ cho phép hai người quyết đấu ở phiên bản cũ được hỗ trợ lên tới bốn người chơi cùng lúc, cạnh đó là hình thức đấu tướng thịnh hành trong nhiều game dàn trận trên PC trước đây được bổ sung sẽ kết nối sáu người chơi khác nhau cùng so tài và tranh hạng trên hệ thống giải trí Xbox Live. Trong nhiều mục chơi mạng mới xuất hiện, đáng quan tâm nhất là "invasion mode", theo đó người chơi có khả năng yểm trợ lẫn nhau để bảo vệ thành lũy của mình trước các đợt công kích từ đối thủ máy trong thời hạn quy định. Còn rất nhiều tính năng mới khác rất hấp dẫn mà chúng ta chỉ có thể biết hết khi trò chơi được phát hành.

Nhiều cải tiến về cách chơi cho cả hai chế độ chế đơn và mạng, đồng thời phần hình ảnh được trau chuốt kỹ lưỡng, một lần nữa Kingdom Under Fire đang cố gắng củng cố ngôi vị quán quân trên mặt trận RTS dành cho Xbox, lẫn vị trí game dàn trận chơi mạng hay nhất trên hệ máy consoles mà nhiều nhà phát triển khác chưa kịp khai thác hết. Liệu Kingdom Under Fire: Heroes có vượt qua cái bóng trước đó của mình. Câu trả lời sẽ có vào quý 4 năm nay.

KIỀU OANH

PlayStation 2

Tên game: Dragon Quest VIII
Thể loại: Nhập vai

Phát triển: Level 5
Phát hành: Square Enix

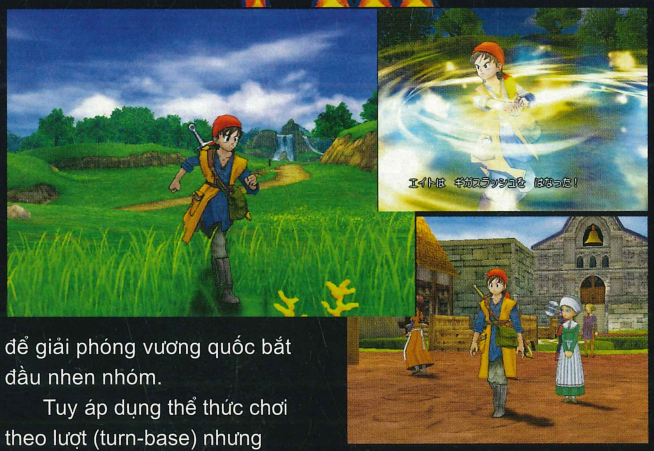
Ngày phát hành: Q4/2005
ESRB: Teen

Hệ máy: PS2
Số người chơi: 1

LỜI NGUYỀN XỨ TRODAIN

Trong khi các series game nổi tiếng như Final Fantasy, Suikoden có cơ hội tiếp cận giới chơi game nhiều hơn khi chuyển thể sang ngôn ngữ tiếng Anh thì số phận lại không mấy mỉm cười với Dragon Quest. Nếu so về thâm niên và tính hấp dẫn thì series này không hề kém cạnh các bạn diễn khác trên vùng đất Role Playing đầy "màu mỡ" nhưng Dragon Quest luôn bị rào cản ngôn ngữ tạo khoảng cách. Có lẽ hiểu rõ nỗi khao khát và sự mong mỏi của các gamer nên Square Enix công bố việc sẽ phát hành Dragon Quest VIII tại Mỹ vào quý 4 năm nay.

Tương truyền rằng trong lâu đài Trodain cất giữ cây vương trượng chứa đựng đầy quyền năng, tà thuật và chính khả năng đặc biệt ấy đã làm mê hoặc tên hề Dhoulmagus. Hắn đột nhập vào lâu đài Trodain, tước đoạt thanh vương trượng và dùng nó để nguyền rủa lên vương quốc. Đức vua Trode và công chúa Medea là những nạn nhân đầu tiên, họ lần lượt bị hóa thành những quái vật kệch cỡm. Khi ấy, thời gian bắt đầu dừng lại, cả vương quốc chìm vào quên lãng. May mắn thay, lời nguyền ấy lại không có tác dụng đối với một chàng hiệp sĩ vô danh và hy vọng cuối cùng



để giải phóng vương quốc bắt đầu nhen nhóm.

Tuy áp dụng thể thức chơi theo lượt (turn-base) nhưng Dragon Quest VIII tiếp tục chắt lọc và kế thừa những tinh hoa từ phiên bản trước, kết hợp hài hòa nét độc đáo ở những game nhập vai nổi tiếng hiện nay để thu hút nhiều người chơi hơn. Điển hình là hệ thống Skill Point được bổ sung giúp người chơi có thể rèn luyện và kiện toàn các nhân vật, giúp họ cùng một thời điểm tích lũy nhiều kĩ năng khác nhau để sử dụng như kiếm, boomerang, các job... Mỗi kỹ năng thành thục sẽ giúp các nhân vật có những đòn thế đặc biệt, hấp dẫn và đẹp mắt hơn, hay sử dụng chính những kỹ năng đó để trả lời các câu đố (puzzle) nằm rải rác trong trò chơi.

Ngoài ra, việc thu thập và thuyết phục quái vật, đưa chúng vào nhóm trợ thủ cho bạn cũng xuất hiện trong phiên bản mới này. Không chỉ là những thành viên đắc lực trong trận đấu, người chơi có thể cùng các trợ thủ này tham dự đại hội "Monster Battle League", so tài cùng nhiều đối thủ khác nhằm tìm kiếm những phần thưởng có giá trị. Không chỉ dừng lại đây, hệ thống "Alchemic Kettle" tích hợp trong trò chơi sẽ giúp các game thủ chế tạo, pha chế các món đồ "độc đáo" rất khó kiếm trong trò chơi.

Nếu từng thưởng thức qua tuyệt tác Dark Cloud 2 trước đây do Level 5 đảm nhận, bạn sẽ nhận ra có nhiều nét tương đồng về đồ họa giữa hai dòng game này, chúng đều được xây dựng trong thế giới 3D đầy màu sắc, nhưng tông màu và cách thiết kế các cảnh, mô hình nhân vật khiến người chơi có cảm giác họ đang xem những bộ phim hoạt hình đậm phong cách Nhật Bản với sự đầu tư kĩ càng về chuyển động, nét mặt, điệu bộ,... đến trang phục để thỏa mãn "thị giác" của nhiều đối tượng người chơi. Được biết, Akira Toriyama chính là họa sĩ từng đảm nhận khâu thiết kế nhân vật trong Chrono Trigger trên hệ SNES trước đây sẽ "tái xuất giang hồ" trong Dragon Quest VIII, và đây là một tin làm nức lòng các fan hâm mộ thể loại RPG. Tất nhiên, bạn cũng không thể bỏ qua phần lồng tiếng tinh tế, được chăm chút cho từng nhân vật cùng những đoạn nhạc nền du dương vốn là tâm điểm và thổi hồn cảm xúc vào những game nhập vai ăn khách nhất hiện nay.

Khi bạn đọc bài viết này thì Dragon Quest đã xuất hiện tại Nhật và ngay lập tức nó nằm trong danh sách game nhập vai bán chạy nhất của Square Enix với số lượng 2,2 triệu bản được tiêu thụ trong hai ngày đầu phát hành. Đây là con số mơ ước của bất kì tựa game nào và chứng tỏ Dragon Quest thực sự là game nhập vai phải có trong bộ sưu tập của bất kì tay chơi RPG kì cựu nào. Hy vọng phiên bản tiếng Anh sẽ sớm có mặt để các fan của thể loại này dễ dàng hơn trong việc tiếp cận một trong những series game nhập vai hay nhất đến từ xứ Phù Tang.

KIỀU OANH

GAMES CONSOLE - HANDHELD DEVICES - MULTIMEDIA DEVICES

BE PRO

PHONG CÁCH CHUYÊN NGHIỆP TẠO NÊN SỰ KHÁC BIỆT

ROCK WITH GAME

PS2 PlayStation.2

PSP PlayStation.Portable

GIÁ TỐT NHẤT VIỆT NAM

NINTENDO GAMECUBE.

ĐỊA CHỈ DUY NHẤT TẠI VIỆT NAM BẢO HÀNH VỀ GIÁ CẢ VÀ CHẤT LƯỢNG SẢN PHẨM

1 NĂM BẢO HÀNH
1 STAND TẶNG KÈM
3tr6

260$
Value Pack + GamePad Pin + Case

ORDER NOW FOR BEST PRICE

E FASHION

PDA ACCESSORIES

CÔNG TY THƯƠNG MẠI DỊCH VỤ VĂN PHÒNG ĐỨC VIỆT
SHOWROOM BE-PRO
88 NGÔ THÌ NHẬM - HN
HỖ TRỢ KĨ THUẬT 04.9763467
PHÒNG BÁN HÀNG 04.9763466

HCM – DUYLINH SHOP 220 NGHĨA PHÁT PHƯỜNG 7 QUẬN TÂN BÌNH 08.8643946

VĨNH LONG – NANO SHOP SỐ 90 ĐƯỜNG 2-9 PHƯỜNG 1 THỊ XÃ VĨNH LONG TỈNH VĨNH LONG 070.824382

Lịch phát hành GAME

Tháng 8

RHEM 2

Phát hành: Got Game Entertainment
Phát triển: Knut Mueller
Thể loại: Phiêu lưu
Ngày phát hành: 10/08/2005

Dungeon Siege II

Phát hành: Microsoft Games
Phát triển: Gas Powered Games
Thể loại: Nhập vai
Ngày phát hành: 15/08/2005

Battle of Britain II: Wings of Victory

Phát hành: GMX Media / Tri Synergy
Phát triển: Shockwave Production
Thể loại: Mô phỏng
Ngày phát hành: 16/08/2005

Squad Assault: Second Wave

Phát hành: Merscom LLC / Got Game Entertainment
Phát triển: Freedom Games
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: 30/08/2005

Neverend

Phát hành: Dusk2Dawn
Phát triển: Mayhem Studios
Thể loại: Nhập vai
Ngày phát hành: 30/08/2005

Ngày phát hành của các game mà chúng tôi giới thiệu chỉ mang tính tương đối và có thể thay đổi không báo trước tùy theo nhà sản xuất và phát hành. Có thể chúng sẽ có mặt trước ở thị trường Việt Nam.

HUY NAM

XGAMES 347 THANH NHÀN
ĐT: 04.6253363 - MOBILE: 0915122098
Mừng khai trương XGAMES siêu khuyến mại 01 tháng từ ngày phát hành báo
Mua 03 đĩa games tặng 01 đĩa Games

3.450. 000 VND
Tặng 10 games

3.800. 000 VND
Tặng 10 games

XBOX HALO 2 LIMITED
3.850 .000 VND , Tặng 10 games

95 USD
Tặng 1 games

3.200.000 VND
Tặng 10 games

3.550.000 VND
Tặng 10 games

320 USD
Tặng 1 games

190 USD
Tặng 1 games

- Thế Giới Game XBox, PlayStation 2 và Game PC.
- Cần tìm đại lí trên cả nước liên hệ: E-mail: xgamehn@yahoo.com.
- XGAMES cần tuyển gấp nhân viên bán hàng, có kinh nghiệm.

Shadow of Destiny

ĐỊNH MỆNH NGHIỆT NGÃ

...Trải qua nhiều biến cố, Eike nhận ra cuộc sống còn nhiều điều tuyệt vời để khám phá. Nhưng anh chỉ mới "nhận ra", còn có tồn tại được để khám phá cuộc sống hay không là tùy thuộc vào bạn...

Một buổi chiều nắng đẹp, bạn bước ra khỏi quán ăn ven đường, liếc nhìn chiếc đồng hồ cũ kỹ "Đã 14:00". Bạn cất bước trên con đường vắng lặng và vang lên đâu đó trong không gian một bài thánh ca chất chứa đầy nỗi bi ai. Chợt ngoái nhìn sau lưng, hình như có ai đó đang theo dõi mình? Chắc chỉ là ảo giác... Nhẹ hất đầu để làn tóc mơn man trong gió, tay đút túi quần, bạn tiếp tục băng qua dãy phố quen thuộc. Bỗng, hơi thở gấp gáp, bước chân dồn dập, chiếc bóng đen nhỏ thó hình người phảng phất trên tường di chuyển thoăn thoắt. Chưa kịp phản ứng, con dao đã cắm sâu vào lưng, bạn thét lên, nhưng âm thanh phát ra thật yếu ớt, tiếng kêu cứu vĩnh viễn không cất lên được nữa! Đồng hồ điểm chính xác 2:30, tiếng chuông vang vọng cả khu phố. Không gian chao đảo, bạn đã chết!

Cuộc sống không phải lúc nào cũng như ta mong muốn. Gặp trường hợp đó, bạn sẽ làm gì? Trở về quá khứ để đảo ngược lại sự việc? Được không? Chắc là không rồi, nhưng với Eike Kusch thì có thể đấy. Sau nhát đâm chí mạng ấy, Eike tỉnh dậy tại khu vực kỳ lạ cùng một người bí ẩn, người sẽ trao cho anh dụng cụ du hành xuyên thời gian Digipad, để quay về quá khứ ngăn chặn bi kịch cuộc đời. Kể từ đó, chết rồi thoát chết, xoay vòng như chiều kim đồng hồ, số phận như chiếc bóng bao phủ Eike. Đó là nội dung của Shadow Of Destiny (SOD), một trong những game phiêu lưu ý nghĩa nhất mà tôi có dịp chơi qua.

Một tác phẩm nghệ thuật

Thoạt nhìn, SOD không phải là màn trình diễn ấn tượng về hình ảnh. Các mô hình và kiến trúc được thiết kế khá vụng, trông giả tạo rõ rệt (nhờ vậy, chỉ với một card màn hình TNT hạng bét là đã đủ để chạy game mượt mà ở độ phân giải cao nhất). Nhưng càng về sau, nét độc đáo trong cách vận dụng màu sắc càng khiến game trở thành tác phẩm nghệ thuật. Phạm vi hoạt động xuyên thời gian của Eike giúp người chơi không chỉ được chiêm ngưỡng thế kỷ "đầy màu sắc" mà Eike đang sống, mà còn cả thời của những chiếc máy ảnh đen trắng 100 năm trước, rồi sau đó 100 năm, mọi thứ đều ngả màu cũ kỹ, mốc meo đượm buồn. Bạn sẽ đặt câu hỏi: "100 năm trước, nơi này trông như thế nào?", và tự động dấn thân vào cuộc du hành thú vị của Eike.

Tương tự, ngoại hình nhân vật cũng đơn giản, tuy không có vẻ đẹp mê hồn hay rực rỡ như trong anime-manga (có những cái đẹp nằm ở sự giản dị), nhưng bạn sẽ nhanh chóng nhận ra họ thuộc loại "vẻ đẹp nằm ở tài năng"! Với chỉ số động tác khá cao tính vào thời điểm game được phát hành, các nhân vật biểu lộ sắc thái hết sức tinh tế: đâu cần những động tác mạnh để thể hiện cảm xúc, đâu cần nắm tay siết chặt đầy giận giữ, miệng rộng toác cười khach khách giòn tan, mà chỉ với động tác khẽ nghiêng nghiêng đầu, nụ cười nhẹ nhàng thoáng trên môi... là quá đủ để SOD trở thành một bộ phim ý nghĩa, với những diễn viên rất cá tính và mang đậm bản sắc riêng.

Góp công vào việc tác động sâu sắc đến tâm lý người chơi là đội ngũ lồng tiếng ở đẳng cấp nhà nghề. Trừ các đoạn cắt cảnh (cut-scene) với nhạc giao hưởng du dương và từng cung đàn Piano êm ái làm dâng trào trong lòng bao cảm xúc, toàn bộ game khá tĩnh lặng, chỉ có âm thanh hối hả của bước chân hòa cùng âm nhạc gõ từng nhịp, tựa tiếng chuông đồng hồ vội vã thoi đưa mang đến một thông điệp đáng sợ: "Hiểm họa đang đến rất gần, từng phút từng giây".

Tên game: SHADOW OF DESTINY
Thể loại: Phiêu lưu
Phát triển: KONAMI
Phát hành: KONAMI
Ngày phát hành: 15/10/2002
ESRB: Teen
Cấu hình: PIII 450 MHz hoặc tương đương, RAM 64 MB, VGA 16MB, HDD 700MB, OS: Windows 98 SE/ME/2000/XP, 1CD.

Hòa nhập vào nhân vật

SOD "tra tấn" đầu óc bạn nhiều hơn là làm ngón tay mỏi nhừ bởi các pha đánh liên hoàn hoặc bắn súng điên dại, vì ở đây, trò chơi hội tụ những nét cuốn hút đầy tính thôi miên của một game nhập vai đúng nghĩa.

Việc tạo một game du hành thời gian, chuyển hướng cách chơi khác hẳn những gì bạn đã kinh qua trong Syberia hay Broken Sword: Sleeping Dragon. Như đã nói ở trên, căn bản kiến thức để bạn giải mã xuất phát từ... cái chết của chính mình. Mở rộng ra, kinh nghiệm về chuyến phiêu lưu của bạn phụ thuộc rất nhiều vào hoàn cảnh khi chết, nói chuyện với mọi người và lấy được đồ vật ở các chiều không gian, thời gian khác nhau. Khi bạn đã nắm vững, thì lựa chọn hành động để quyết định số phận ra sao là tùy bạn: "Bạn không tài nào đoán được tương lai nếu phó mặc bản thân cho số phận. Tuy nhiên, bạn có thể tiên đoán tương lai bằng cách tự tạo lấy tương lai cho chính mình."

Đến đây hẳn bạn thắc mắc: "Liệu game có lũ quái vật nào rùng rợn không?" Thật khó trả lời, đối với tôi, quái vật khủng khiếp nhất là thời gian, chúng âm thầm gặm nhấm số phận Eike cho tới giờ định mệnh, sẽ thẳng thừng cướp đi mạng sống nếu anh vẫn chưa giải xong câu đố. Ngoài ra, còn một con quái vật nữa nhưng nói ra thì sợ bạn không tin: chính bạn đấy, nếu chạm vào bản thân, cơ thể bạn sẽ tan biến vĩnh viễn. Chỉ trong hai trường hợp trên, người chơi mới được thấy dòng chữ "GAMEOVER", còn không, bạn sẽ sa vào vòng lẩn quẩn của chết - thoát chết - chết... Thời gian có những quy luật khắc nghiệt riêng, hãy tôn trọng nếu bạn muốn tiếp tục trò chơi.

Mọi hành động trong quá khứ sẽ ảnh hưởng mạnh mẽ đến tương lai. Bạn lại được tự do trong suy nghĩ và hành động, tạo ra nhiều tình huống khác nhau nhưng không làm lệch cốt truyện. Càng dấn thân vào cuộc hành trình, từ một con mồi bị săn đuổi, thụ động và lạc lõng trong cuộc sống xung quanh, Eike đã biết chủ động chống lại định mệnh, vượt lên số phận. Chuyến phiêu lưu đã thay đổi cả tâm hồn Eike. Nói một cách ví von, SOD có vẻ giống với bộ phim Butterfly Effect (đã có tại VN).

Với độ dài vừa phải, 5 kết thúc khác nhau và 1 kết thúc mở rộng, SOD có một món quà xứng đáng cho những ai bỏ thời gian luồn lách vào từng ngóc ngách phức tạp, mổ xẻ những liên kết trong suốt 4 thời kỳ trong game. Hơn thế, người chơi còn nhận được những bài học triết lý vô giá trong cuộc sống một cách sâu lắng. Nếu chơi game qua nhiều lần, bạn sẽ không ngạc nhiên nếu tôi gọi triết lý trong game là những báu vật giấu kỹ!

Lúc nói game "tra tấn" trí não người chơi, tôi chỉ... hù bạn thôi! SOD là một game nhập vai phiêu lưu dễ nhất tôi từng biết, đa số thời gian bạn làm là chạy loanh quanh, nói chuyện với đúng người, sử dụng đồ vật đúng thời điểm, tất cả đều được sắp xếp logic đơn giản. Ví dụ: bạn bị giết bởi tên sát thủ nấp đằng sau thân cây to lớn, sau khi trở lại cuộc sống, hãy trở về quá khứ và chắc chắn cây không bao giờ được trồng. Do nói chuyện quá nhiều, nên game giống như một bộ phim tương tác được thêm thắt sự bí ẩn, đề cao vẻ đẹp cuộc sống, tâm hồn loài người...Bằng cách đó, nhà sản xuất đã khiến bạn không thể ngừng chơi một khi đã theo dõi dấu chân của Eike.

Chuyển từ hệ máy PS2, SOD được tạo dưới góc nhìn người thứ ba, nên việc di chuyển "chuột" vốn là công việc hằng ngày trong các game giải đố nay được bàn phím gánh bớt. "Chuột" chỉ dùng để quay camera, mở bảng lựa đồ vật và tương tác. Chức năng quay camera sẽ bị tê liệt trong nội cảnh, không dễ chịu cho lắm nhưng bạn phải học làm quen.

Kết luận

SOD là một trong những game RPG hay nhất tôi đã gặp trong những ngày đầu chập chững bước vào thế giới game bao la diệu kỳ. Trải qua nhiều biến cố, Eike nhận ra cuộc sống còn nhiều điều tuyệt vời để khám phá. Nhưng anh chỉ mới "nhận ra", còn có tồn tại được để khám phá cuộc sống hay không là tùy thuộc vào bạn.

Kinh nghiệm

- Eike hay viết các sự kiện xảy ra trong cuốn vở, hãy đọc vì có đầy đủ manh mối qua màn trong đó.
- Digipad chỉ hoạt động khi có mối liên kết giữa Eike và thời điểm đến.
- Bà thầy bói sẽ nói cho bạn biết về giờ định mệnh, hãy chịu khó viếng thăm để canh thời gian.
- Kết cuộc của game quá bất ngờ và gây shock, hãy chuẩn bị tinh thần.
- Mấu chốt của game nằm ở Chapter 5 và 8.

TRẦN HỮU ĐẠI NHẬT
DAINHAT@DNG.VNN.VN

JOURNEY to the CENTER of the EARTH

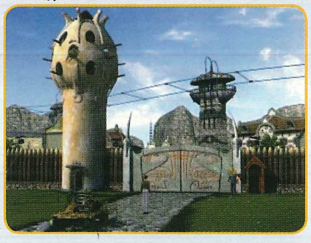
CUỘC DU HÀNH VÀO LÒNG ĐẤT

--- [Kỳ 2] ---

...Số báo trước đã đăng tải hướng dẫn cho các màn đầu tiên của trò chơi. Số này chúng ta cùng tiếp tục cuộc phiêu lưu nhé!

THE CITY – ASKIAM

1 Trước cổng vào thành phố, hãy nói chuyện với Ocine, người gác cổng, anh ta muốn bạn sửa dùm máy ảnh (camera) bên trong tòa tháp. Tại sao anh ta lại đề cập đến chiến tranh nhỉ?



2 Đi đến tháp nằm bên trái màn hình, dùng chìa khóa (key) vừa xuất hiện trong thanh đồ dùng để mở cửa vào phòng rửa ảnh, nhấn chuột vào máy ảnh để biết thông tin về máy. Xem những bức hình trên tường.

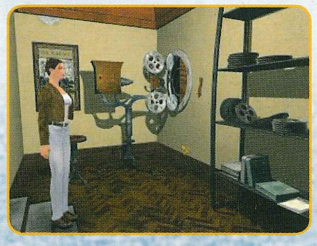
3 Đọc hướng dẫn rửa ảnh trên tường và bắt đầu thực hiện: mở đèn lên, lấy tờ giấy quang

(photographic paper) đặt dưới máy phóng, kéo công tắc phía trên sẽ nhìn thấy hình ảnh hiện ra, kéo công tắc một lần nữa để lấy giấy ra. Sau đó, nhúng giấy vào khay bên trái, khay phía trên và cuối cùng là khay bên phải bạn sẽ được một tấm ảnh trắng đen. Xem là hình gì nào!

4 Vào trong thành phố gặp Wallace, người đứng đầu thành phố, được biết hôm nay là ngày 20/3/2007 và trên mặt đất sắp xảy ra chiến tranh. Nhận vé (ticket) và giấy thông hành trong thành phố (pass). Chú ý bảng quảng cáo kế bên nhé.

5 Chọn đường phía trái màn hình để vào trung tâm thông tin liên lạc. Kiểm tra đồng hồ trên tường, dùng micro báo cho Figaro về tình trạng đồng hồ. Đi tiếp vào phòng thông tin (communication room) gặp Enrique lấy chìa khóa phòng chiếu (projection room) và cuộn phim số 218.

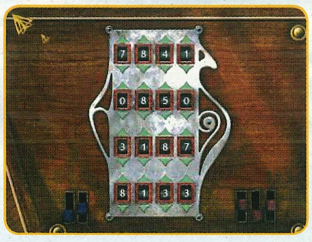
6 Quay trở lại hành lang đi vào phòng chiếu, đọc ghi chú trong cuốn sổ trên kệ bên trái màn hình và tờ áp phích trên tường, tiếp theo lắp cuộn phim vào máy chiếu: chiến tranh thế giới của thế kỷ 20?



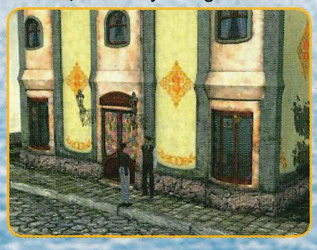
7 Đến phòng vận chuyển (transport room) bằng thang máy trong phòng thông tin, nói chuyện với Figaro. Anh

ta cần nhập lại tọa độ truyền tải đã bị thay đổi.

8 Quay lại phòng thông tin lấy tờ giấy ghi tọa độ trên bàn ở phía trái màn hình, nhập tọa độ vào máy tính trong phòng vận chuyển rồi báo với Figaro. Anh ta nhờ bạn gửi bức điện tín (telegram), đến gặp Enrique và đưa bức điện tín cho ông ta.



9 Ra khỏi tòa nhà đi thẳng đường phía dưới màn hình rồi rẽ phải, đến nói chuyện với người buôn bán đồ cổ và thú vật tên Heracles, anh ta muốn bạn tìm trứng (eggs) đấy. Nhớ lại xem bạn đã thấy trứng ở đâu!!!

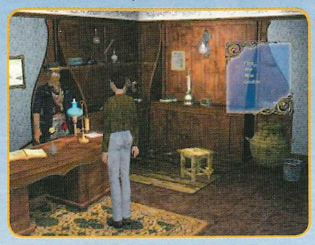


10 Đi vào cửa hàng đến quầy thu tiền, nhặt cuốn sách trình bày các dạng mật mã (prescription codes book) và tấm thẻ đục lỗ (blank punch cards). Nhấn nút ngay dưới

Tên game: JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH
Thể loại: Phiêu lưu
Phát triển: Frogwares
Phát hành: Viva Media
Ngày phát hành: 31/10/2003
ESRB: Everyone
Cấu hình: PIII 500 MHz hoặc tương đương, RAM 64 MB, VGA 16MB, HDD 700MB, OS: Windows 98 SE/ME/2000/XP, 1CD.

quầy để mở cánh cửa bí mật gần hồ cá cảnh.

11 Đọc tờ lưu ý của Heracles nằm trên bàn trước khi nói chuyện với Adam. Nhiệm vụ của bạn là đi lấy chai Hanagra of Syl ở hiệu thuốc.



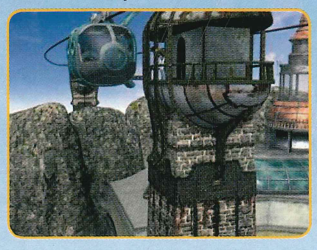
12 Nhặt cái kim (needle) gần bộ xương khủng long 3 sừng. Nhìn thấy kế bên có một cái máy tạo ảnh 3 chiều lạ, hỏi Adam thử xem. Trước khi rời khỏi cửa hiệu nhớ kiểm tra đồng hồ trong cửa hiệu.

13 Rẽ trái ở ngã tư, đến hiệu thuốc gặp Armanda Grunfeld nói chuyện về biocardamom, bà ta sẽ đi lấy nó ở trường học viện. Đây là thời điểm lấy cái bạn cần.

14 Dùng cái kim đục lỗ trên tấm thẻ theo hình

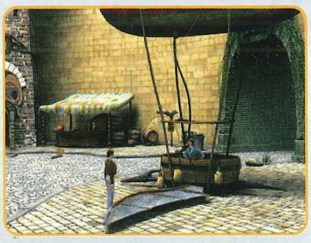
trong cuốn sách mật mã, nhấn tấm thẻ vào trong khe ngay bên dưới quầy rồi gạt cần bên tay phải, bạn sẽ lấy được chai Hanagra of Syl (để làm được điều này bạn phải di chuyển Arian vì cái khe nằm ngay trước mặt Arian nên rất khó thấy).

15 Quay trở lại đưa cho Adam vật tìm được, ông ta sẽ cho bạn tấm bản đồ trên không (fly map) để đến làng người khổng lồ, nhưng đi bằng cách nào đây???



Đi đến trạm vận chuyển nằm ở phía bên phải ngã tư, dùng giấy thông hành trỏ vào nơi bạn cần đến 2 lần. Đi đến chợ - tìm phương tiện vận chuyển trên không mà.

16 Nói chuyện với người lái khinh khí cầu tên là Gustar. Bạn phải sửa lại khinh khí cầu trước đã, tìm những thứ cần thiết đi (phải tìm được đủ 2 thứ dùng để sửa khinh khí cầu thì bạn mới được quyền sửa chữa).



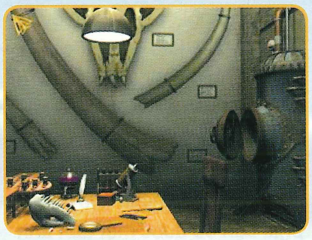
17 Đi đến gian hàng có cái đồng hồ đứng, lấy miếng da khủng long (dinosaur skin) và hộp dầu nhờn (grease). Đến trạm vận chuyển trong chợ chọn nơi đến là học viện (academy).

18 Đi về phía bên trái học viện, vào phòng thí nghiệm gặp Amanda. Chú ý cái bàn kế bên Amanda. Ra khỏi phòng thí

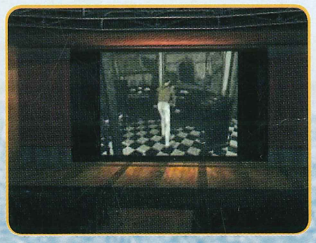
nghiệm đi về bên phải đến một căn phòng khác gặp Wallace và Alexander. Sau khi 2 người đó rời khỏi phòng, đến cái bàn nhặt cuộn phim số 254 và đọc thông tin từ 2 cuốn sách trên bàn.

19 Nhặt Selection sheet bằng cách kéo cần gạt trên cái máy bên phải màn hình.

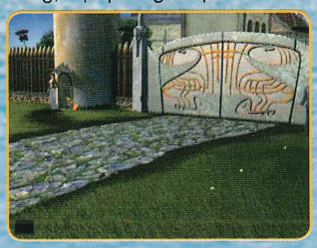
20 Quay trở lại phòng thí nghiệm lấy đồ. Nhặt cái giũa (file), miếng sắt (iron plate) trên bàn, đi về phía dưới màn hình thấy một cái máy khổng lồ, nhặt (helium bottle) ngay dưới chân máy.



21 Đi đến trung tâm thông tin liên lạc để xem cuộn phim vừa lấy được nhé.

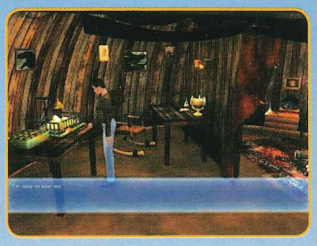


22 Trứng thấy ở lều của ông Adam. Nhưng trước khi rời khỏi thành phố đi lấy trứng, bạn phải ghé qua tòa

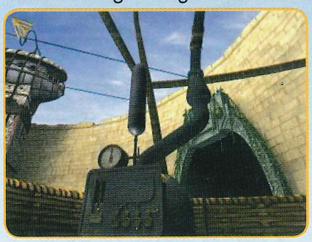


tháp sửa máy ảnh cho Ocine: kết hợp cây giữa và miếng sắt với nhau, gắn vào máy ảnh rồi bôi dầu mỡ lên.

23 Lên xe có con khủng long nhỏ tham ăn đi đến lều của Adam, lấy quả trứng rồi chạy về thành phố đưa nó cho Heracles.



24 Đi đến chợ nói chuyện với Gustar về Heracles, bạn mới có thể sửa khinh khí cầu. Lấy da khủng long bịt lỗ hổng , gắn helium bottle vào ống nhỏ cuối cùng, nhấn bản đồ lên khung vuông điều khiển.

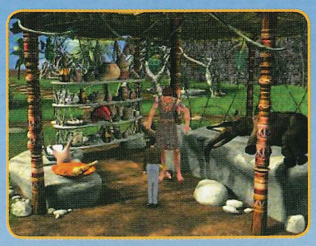


GIANTS

1 Khinh khí cầu hạ xuống, bạn hỏi Gusta đường vào làng, đi về phía trái gặp người khổng lồ Kanoul Pale trên cánh đồng cỏ xanh với bầy voi răng mấu (mastodont), nhặt nhúm lông voi (mastodont hairs).

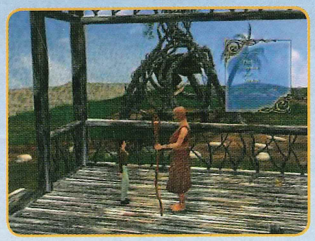
2 Hỏi Kanoul Pale đi, anh ta sẽ cho bạn thuốc lá (pipe herbs) và chỉ cách vượt qua.

3 Đi vào làng gặp nữ chúa Aria Mnude, bà ta đang

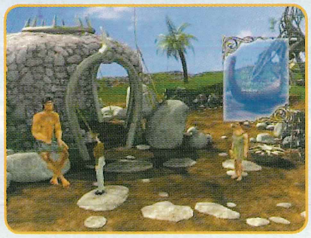


dùng sức mạnh tinh thần để tìm lỗ hổng của vùng sóng bảo vệ.

4 Đi về bên phải bạn sẽ gặp người đánh cá tên Payan Ouya. Ông ta là nhà khí tượng học nhưng không thể hỏi được điều gì ở ông ta nếu bạn không có thuốc lá.

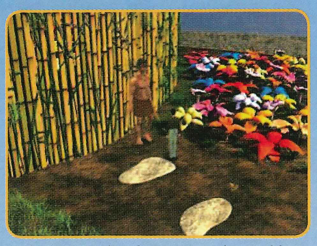


5 Vượt qua nơi gặp nữ chúa làng đi đến nói chuyện với người làm vườn Tohu Malla ở phía bên phải màn hình, anh ta cần được dự báo thời tiết để chăm sóc những luống hoa. Quay lại hỏi nhà khí tượng kiêm đánh cá.



6 Thời tiết ngày mai xấu lắm nên người làm vườn nhờ bạn báo cho thầy lang Jahine Duubra. Đi thẳng con đường chính trong làng đến nơi chữa bệnh, Jahine Duubra cần bạn hái dùm 1 loại quả trong thung lũng những linh hồn (Valley of the Spirits) đổi lại bạn sẽ có nhánh cây bảo vệ (repellent stem). Nhặt vỏ sò (empty shell) trên kệ sau lưng thầy lang khổng lồ.

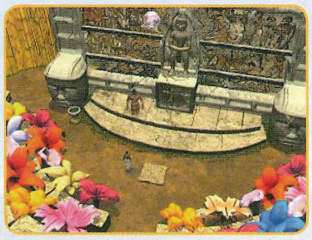
7 Quay lại vườn hoa báo với Tohu Malla đã xong việc



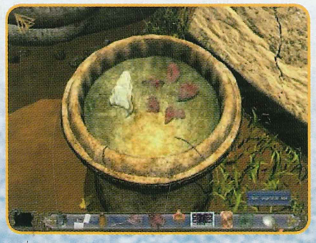
anh ta sẽ cho bạn con đom đóm (heat-giving firefly) để cảm ơn. Người đánh cá muốn có nó đấy.

8 Mang con đom đóm cho người đánh cá, ông ta sẽ cho bạn con sò sống (living shell).

9 Đi đến khu vực của pháp sư dùng nhánh cây bà thầy lang cho bạn lúc nãy để mở cửa, bước vào một nơi toàn là hoa gặp Bares Mohul. Quả cầu lơ lửng trên không trung lưu giữ mọi kí ức mà chỉ có nữ chúa làng mới đọc được.

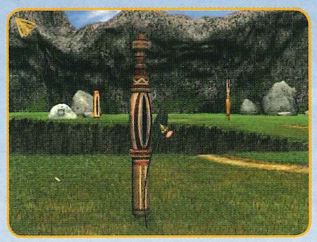


10 Nhìn vào cái chậu to ở bên trái, chắc là có vật gì đây, thử bỏ vỏ sò, con sò sống và nhúm lông voi vào xem. Bạn sẽ nhặt được 1 cái thấu kính (clean vegetable lens).



11 Đi hái trái dâu dại (berries), đi vào thung lũng những linh hồn, trái dâu dại nằm ở cây cột thứ 2 bên trái, bạn nhớ dùng găng tay.

12 Quay về đưa cho thầy lang Jahine Duubra sẽ biết được cách lên khu vườn nổi (floating garden) bằng cách tạo ra một chuỗi gồm 6 âm thanh, mỗi âm thanh được tạo nên từ 2 cây cột thiêng trong thung lũng. Bạn hãy nhớ lại ký hiệu của những cây cột ở chỗ hái trái dâu dại. Đến chỗ người đánh cá để biết thêm thông tin về các ký hiệu.



13 Khám phá những điều kỳ lạ trong thung lũng lạ kỳ. Có 6 cột thiêng chia thành 2 bên nằm rải rác xung quanh miệng hố, giữa 6 cột là tượng đá bạn sẽ nghe âm thanh phát ra từ đó.

14 Đánh số cho mỗi cột bắt đầu từ bên trái, theo chiều kim đồng hồ. Sau mỗi lần đậy lá trên 2 cột thiêng xong, để nghe được âm thanh tạo ra, bạn phải đến tượng đá kéo miệng tượng đá ra.

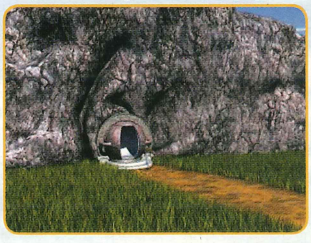
Sau đây là những gợi ý:

Thứ tự cột thiêng	Âm thanh tạo ra
Cột 1 & 4	Rooh, Rooh, Rooh
Cột 3 & 5	Eeeoeu, eeeoeu
Cột 4 & 6	Ohuh, ohuh, ohuh
Cột 1 & 5	Dt, dt, dt, dt
Cột 2 & 3	Wahuwah, ahuwah
Cột 1 & 6	hmmmmmmmmm

Âm thanh thứ 6 vừa tạo xong cũng là lúc bạn thấy khu vườn nổi.

15 Nói chuyện với Adam, nếu bạn đã có thấu kính rồi thì không cần dùng đến mục "come down" trong đoạn hội thoại vì mục đó cho phép chúng ta quay trở xuống để tìm thêm thông tin. Đi vòng quanh khu vườn tìm nơi lắp thấu kính rồi quay lại nói với Adam, bạn sẽ có mật mã xuống tàu ngầm (submarine code) đi đến mỏ kim cương.

16 Đi về nơi đáp khinh khí cầu bạn sẽ thấy cổng vào bến tàu ở dưới chân núi đá. Bước vào cổng tàu ngầm để ý thấy hộp sắt bên tay trái đang chỉ số 17. Vào tàu ngầm bị thuyền trưởng chặn lại ngay.

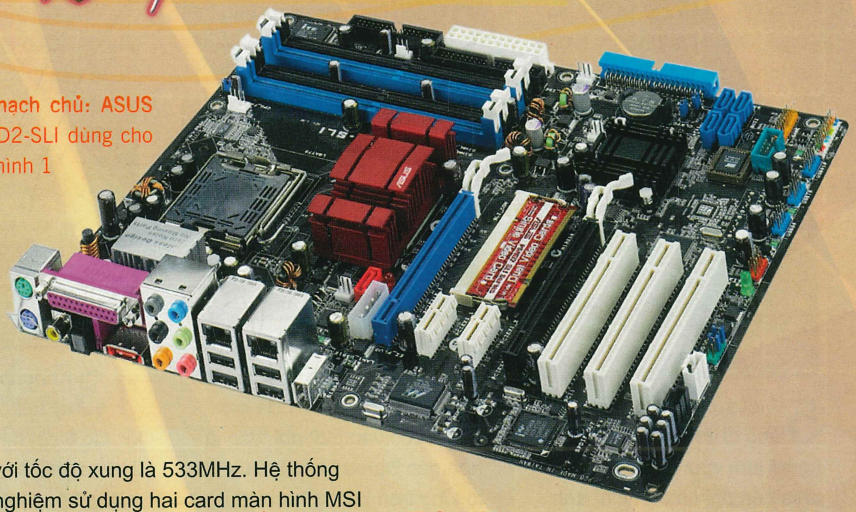


17 Hộp sắt bên trong cổng vào tự động đếm âm thanh bước chân đi vào cổng. Quay trở về làng, rủ cậu bé đứng bên cạnh người đánh cá đi ra bến tàu. Hộp sắt vẫn chỉ số 17 vì bạn cùng đi chung với cậu bé đó, bảo cậu ta quay trở về làng, hộp sắt nhảy lên số 16. Vào tàu ngầm được rồi đó. Nhấn mã tàu ngầm (submarine code) để đi đến khu mỏ.

(Còn tiếp)

ĐAN QUYÊN
dan.quyen@but-tre.com

Lướt game cùng SLI



Bo mạch chủ: ASUS P5ND2-SLI dùng cho cấu hình 1

Với sự phát triển mạnh mẽ, nhanh chóng của trò chơi máy tính và yêu cầu thưởng thức ngày càng khắt khe của dân mê game, việc ra đời của những máy tính chuyên game loại "xịn" hướng đến một số trò chơi nặng như Doom 3 hay Battlefield 2... là lẽ đương nhiên. Việc mua bộ máy tính không còn quá phức tạp bởi thị trường máy tính hiện có sẵn rất nhiều chọn lựa nhưng làm thế nào để có được một bộ máy đáng giá? Đây chính là vấn đề vì chẳng ai thích thú gì khi dành dụm tiền bạc, bỏ công chen lấn, đi lại để rồi phát hiện ra "sự thật phũ phàng" rằng máy mình chạy chậm hơn chiếc máy ít tiền của anh chàng hàng xóm! Bạn cũng đừng vội nghĩ rằng những bộ máy được quảng cáo chuyên dành chơi game là chơi tốt tất cả các game. Nhằm tránh việc tiêu tiền "không hiệu quả" như trên đã nói, bạn cần phải có kinh nghiệm và dành thời gian săn tìm thông tin trước khi quyết định.

Trong bài viết này, chúng tôi sẽ giới thiệu hai bộ máy có cấu hình mạnh, đủ sức vượt qua mọi trò chơi "siêu nặng" hiện nay. Một máy sử dụng bộ xử lý Intel Pentium 4 550 và một máy sử dụng bộ xử lý AMD Athlon64 4000+. Cỗ máy nào sẽ giúp bạn chiến đấu dễ dàng với những con quái vật trong Doom3 và những tên tội phạm trong Far Cry?

Intel Pentium 4 550 3,4GHz

Cỗ máy đầu tiên (hệ thống 1) sử dụng bộ xử lý Intel Pentium 4 550 3,4GHz công nghệ 90nm, FBS 800MHz, cache L2 1MB, hỗ trợ kỹ thuật siêu phân luồng. Bộ xử lý sử dụng công nghệ đóng đế không chân mới nhất. Nền tảng được xây dựng vững chắc trên bo mạch chủ ASUS P5ND2-SLI có bus hệ thống 1066/800MHz, sử dụng chipset NVIDIA nForce4 SLI. Bo mạch chủ hỗ trợ nhiều công nghệ tiên tiến như bộ xử lý 64bit socket 775, hai khe cắm PCIe x16 hỗ trợ SLI (dual card màn hình, tức cùng lúc có thể cắm 2 card màn hình), hai khe cắm PCIe x1 và đặc biệt, chỉ hỗ trợ RAM DDR2. RAM dùng cho cấu hình thử nghiệm này là hai thanh RAM DDR2 256MB chạy kênh đôi với tốc độ xung là 533MHz. Hệ thống thử nghiệm sử dụng hai card màn hình MSI NX6600GT-TD128E "sẵn sàng SLI".

Cấu hình hệ thống 1

Bộ xử lý	Intel Pentium 4 550 3,4 GHz
Bo mạch chủ	ASUS P5ND2-SLI
RAM	2x A-Data Vitesta DDR2 533 256MB
VGA	2x MSI NX6600GT-TD128E
HDD	Seagate 40GB 7200rpm

AMD Athlon64 4000+ 2,4GHz

Cấu hình máy tính thứ hai (hệ thống 2) sử dụng bộ xử lý AMD Athlon64 4000+ 2,4GHz, FBS 2 GHz, cache L2 1MB (sử dụng công nghệ 130nm, không phải 90nm). Hệ thống này sử dụng bo mạch chủ MSI K8N Diamond; một bo mạch chủ có tốc độ bus 1GHz, sử dụng chipset NVIDIA nForce4 SLI, hai khe cắm PCIe x16 cùng nhiều đồ chơi khác như WLAN dùng chuẩn PCI, Bluetooth, chip âm thanh Creative Sound Blaster Live 24bit tích hợp. Tương tự cấu hình máy 1, hệ thống thử nghiệm 2 cũng thiết lập hai card màn hình MSI NX6600GT-TD128E chạy song song.

Bảng tóm tắt cấu hình

Bộ xử lý	AMD Athlon64 4000+
Bo mạch chủ	MSI K8N Diamond
RAM	A-Data Vitesta DDR500 512MB
VGA	2x MSI NX6600GT-TD128E
HDD	Seagate 40GB 7200rpm

Thử nghiệm

Cả hai hệ thống thử nghiệm đều chạy hệ điều hành Windows XP service pack 2, cập nhật các bản vá (patch) mới nhất, được cài đặt DirectX 9c với trình điều khiển card màn hình phiên bản 77.72 mới nhất.

Bước đầu thử nghiệm, cả hai hệ thống đều vận hành trơn tru và không gặp khó khăn trong quá trình cài đặt phần mềm (Windows, trình điều khiển...) và trò chơi. Thử nghiệm bằng phần mềm PCMark04, hệ thống 1 tỏ ra vượt trội hơn hệ thống 2 với một điểm số khá chênh lệch (xem bảng kết quả). Khi chạy 3DMark03 build 3.60 với tùy chọn 4xAA, 16xAF thì hệ thống 2 lại nhỉnh hơn. Thế nhưng khi thay bằng phiên bản khác, tức 3DMark05 build 1.30 thì một lần nữa hệ thống 1 lại qua mặt hệ thống 2. Song hãy khoan vội kết luận!

Bước thử nghiệm trực tiếp trên game tiếp theo mới thật sự quan trọng. Bước vào thế giới trò chơi kỳ diệu và "tốn tiền" này, mọi việc lại hoàn toàn thay đổi. Mặc dù cả hai hệ thống đều là những "cỗ máy" dữ dội nhưng nhìn chung hệ thống 1 tỏ ra yếu thế hơn so với hệ thống 2.

Cả hai đều chạy "mướt" các trò chơi mới nhất (cũng thuộc loại nặng nhất) hiện nay với những tùy chọn cao nhất. Khi chơi màn Pier trong Far Cry bật khử răng cưa 4xAA, 4xAF, chọn chế độ hình ảnh Paradise và bật các thiết lập khác ở mức cao nhất, bạn tha hồ chiêm ngưỡng cảnh thiên nhiên đẹp mê hồn vốn được mệnh danh là "thiên đường" với tốc độ trung bình sau 5 lần

thử nghiệm: hệ thống 1 đạt 60,9 khung hình/giây, còn hệ thống 2 đạt 64,56 khung hình/giây.

Tương tự như trong Far Cry, bạn dễ dàng chiến đấu với những con quái vật ghê rợn trong thế giới Doom 3 với tùy chọn bật khử răng cưa 4xAA cùng thiết lập các mức hình ảnh ở chế độ Ultra High cao nhất. Chính ở đây, bạn sẽ dễ dàng nhận thấy sự chênh lệch về sức mạnh của hai hệ thống thông qua kết quả trung bình sau 5 lần thử nghiệm: hệ thống 1 đạt có 47,67, còn với hệ thống 2 đạt được 56,37.

Thử trên một số trò chơi khác như Unreal Tournament 2004, Call of Duty, Half-Life2... cả hai hệ thống đều lướt "nhẹ như bay" và luôn luôn hệ thống 2 vượt trội hơn hẳn hệ thống 1. Cũng cần lưu ý, một số trò chơi không chỉ đòi hỏi cao về tốc độ xử lý của card màn hình mà còn yêu cầu cao về bộ nhớ RAM. Nếu không đủ RAM, bạn sẽ thấy khựng hình vào những lúc nạp màn mới. Không đâu xa, sự "khát" RAM được thể hiện rất rõ trong trò chơi Battlefield 2 mới tung ra: dung lượng RAM tối thiểu phải 1GB!

Trong thử nghiệm, chúng tôi đều chọn những màn có nhiều hiệu ứng và chuyển động nhất nhằm "vắt" hết sức của máy tính thử nghiệm. Thông thường, chúng tôi tiến hành thử nghiệm thêm với một số ứng dụng thông thường như Corel, PhotoShop, Pinacle... nhưng riêng lần này, không cần thiết vì cấu hình của hai bộ máy thử nghiệm dư sức cáng đáng toàn bộ công việc.

Lời kết

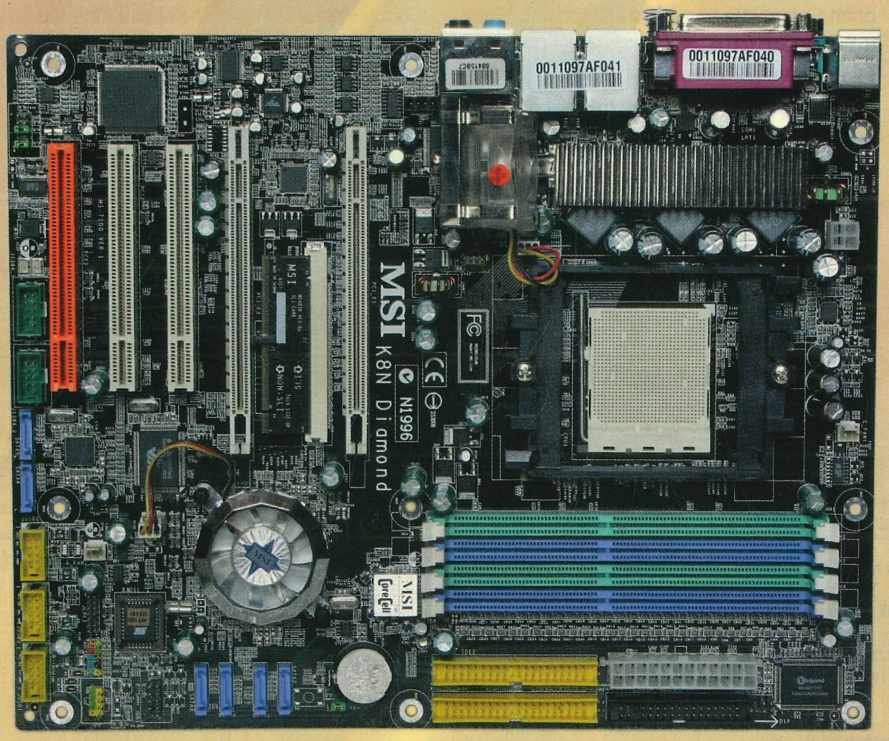
Trước khi đưa ra kết luận, xin các bạn cẩn thận lưu ý: ở đây chúng tôi so sánh hai hệ thống với hai cấu hình khác nhau nên kết quả thu được là kết quả của cả hai cấu hình chứ không phải của một thiết bị riêng biệt nào. Xin các bạn đừng nhầm lẫn!

Nhìn chung, với cái giá thuộc hàng cao cấp, cả hai hệ thống trên chắc chắn dư sức cùng bạn tham gia vào tất cả những trò chơi "siêu nặng" hiện nay và đón đầu tương lai. Một khi bạn có thể móc hầu bao ra khoảng 1.500 USD thì chắc chắn không còn phải lo việc không chạy được game mới.

BÚT TRẺ
www.but-tre.com

Nhằm giúp bạn dễ đối chiếu, chúng tôi nêu lại chỉ số của hai bộ máy CMS Gamestation và TCL Pirate từng thử nghiệm trên Thế Giới Game tháng 4 và 5/2005

Công cụ thử nghiệm	CMS gamestation (đồ họa nâng cấp)	TCL Pirate6266
Aquamark3	57 fps	19 fps
3DMark 03 build 3.6.0	8554	1934
3Dmark 05 build 1.2.0	3924	403
Sử dụng trình điều khiển Forceware 71.84 Độ phân giải:1024x768x32, 0xAA, 0xAF Thiết lập chi tiết đồ họa ở mức cao nhất		



Bo mạch chủ: MSI K8N Diamond dùng cho cấu hình 2

BẢNG ĐÁNH GIÁ TỐC ĐỘ MỘT SỐ GAME ĐIỂN HÌNH CỦA HAI CẤU HÌNH MÁY

Công cụ thử nghiệm	Hệ thống 1	Hệ thống 2
PCMark04 build 1.3.0	4919	4242
3DMark 03 build 3.6.0	8230	8334
3Dmark 05 build 1.2.0	4122	3848
Điểm trung bình *	5757	5475
Bo mạch sử dụng trình điều khiển Forceware 77.72 Độ phân giải:1024x768x32, 4xAA Thiết lập chi tiết đồ họa ở mức cao nhất		
Game thử nghiệm	**Trung bình 5 lần chạy (khung hình/giây)**	
Call of Duty: United Offensive	59,54	59,70
Doom III	47,67	56,37
Unreal Tournament 2004	127,55	154,33
Halo: Combat Evolved	60,74	76,54
Far Cry	60,90	64,56
Painkiller	97,31	106,93
Half-life 2	77,86	89,23
Điểm trung bình *	75,94	86,81
* Đây chỉ là trung bình cộng nhằm đưa ra một khái niệm tương đối.		

TUYỂN DỤNG
(Làm việc tại TP. HCM)

gameloft

Tập đoàn 100% vốn của Pháp

1. Điều phối dự án (Software Project Coordinator) Mã PM01
Mô tả công việc: lên kế hoạch, điều phối thực hiện các dự án sản xuất phần mềm.
Yêu cầu: kỹ năng tổ chức, quản lý, giao tiếp tốt, tiếng Anh lưu loát, có tinh thần trách nhiệm, khả năng làm việc theo nhóm với sức ép cao và cầu tiến. Ưu tiên các ứng viên *yêu thích, có kiến thức, kinh nghiệm chơi và đánh giá video games*.

2. Lập trình viên (Software Developer) Mã SD03
Mô tả công việc: lập trình các ứng dụng phần mềm.
Yêu cầu: chuyên ngành lập trình; thông thạo Java, C/C++...; có kiến thức về đồ họa trong Windows; có thể đọc hiểu và viết tiếng Anh; có tinh thần trách nhiệm, khả năng làm việc theo nhóm với sức ép cao và cầu tiến.

3. Thiết kế đồ họa (Graphic Designer) Mã GD04
Yêu cầu: thông thạo Photoshop và các phần mềm đồ họa khác; khả năng sáng tạo và vẽ tay tốt. Kinh nghiệm làm phim hoạt hình, truyện tranh, đồ họa chi tiết pixel hoặc thiết kế web sẽ là lợi thế.

www.gameloft.com - Môi trường làm việc quốc tế chuyên nghiệp.
Gửi hồ sơ bằng tiếng Anh, liên hệ levutuenuong@gameloftvn.com Địa chỉ: Lầu 3, Thương xá CMC, 79B Lý Thường Kiệt P.8 Q.TB, TP.HCM

www.gameloft.com

Belkin Nostromo SpeedPad n52

Sức mạnh tay trái

Là fan của thể loại game bắn súng (FPS) trên PC, bạn hẳn biết việc bấm đúng phím trong thời khắc dầu sôi, lửa bỏng mang ý nghĩa "sống còn" đến mức nào. Để bắn chính xác dĩ nhiên bạn cần một "con chuột" thật nhạy (chẳng hạn Razor 1600dpi) nhưng vai trò quyết định vẫn là những nút trên bàn phím, giúp đưa nhân vật của bạn vào tư thế thật ngon lành, an toàn (thậm chí bất ngờ) trước khi siết cò súng. Phần lớn người chơi cảm thấy khó khăn với bàn phím khi muốn điều khiển nhân vật trong game thực hiện những động tác chiến đấu hiệu quả nhưng lại phức tạp như vừa chạy vừa bắn, trườn, bò, lê, lết, lăn, lộn, rướn người qua phải, trái... chưa kể đến việc phải nạp đạn, chọn vũ khí nhanh, điều khiển nhóm. Đó là lý do hãng Belkin đã tung ra dòng thiết bị chơi game Nostromo SpeedPad, mà đại diện mới nhất là Belkin Nostromo SpeedPad n52.

Lấy tên phi thuyền Nostromo cao tốc trong bộ phim "Alien" đặt cho một thiết bị chơi game, Belkin thể hiện mong muốn biến n50, n52 thành dòng thiết bị điều khiển game có độ chính xác và tốc độ cao, giúp người chơi mau chóng chinh phục được những trò chơi phức tạp.

Trước đây, khi Belkin tung ra thiết bị chơi game n50, họ đã đạt thành công rực rỡ. Nhiều game thủ đã xem n50 là một trong những thiết bị chơi game đáng nể nhất và là "cứu cánh" của dòng game FPS trên PC. Kế thừa và phát huy n50, n52 thoạt nhìn đã thấy "hoành tráng" với nhiều nút bấm hơn. Tuy nhiên, một điều hơi đáng tiếc là Belkin vẫn chưa đưa ra mẫu "phi thuyền" Nostromo Speedpad đặt bên phải cho người thuận tay trái. Cách bố trí trên bàn máy tính có một vài thay đổi: chính giữa là bàn phím, bên phải là "chuột", còn bên trái là n52. Bạn sẽ chỉ cần dùng chuột và n52 để chơi game FPS; nhưng nếu chơi FiFa 2005, bạn sẽ dùng n52 với bàn phím.

Đặt tay trái lên n52, lòng bàn tay của bạn lập tức thấy thoải mái trên vùng đệm của thiết bị và trở thành điểm tựa vững chắc để các ngón tay còn lại tha hồ "tác chiến". Chỉ cần rê ngón tay phải lên xuống 2-3 cm, bạn có thể điều khiển ngay một phím tròn màu cam, phím định hướng (Directional Pad) và một phím Space (chỉ dài bằng 1/3 phím Space của bàn phím PC chuẩn). Ngay dưới ngón trỏ là nút scroll "chuột". Còn lại ngay phía trước bốn ngón út, đeo nhẫn, giữa và trỏ là 14 phím được thiết kế giống hệt các phím trên bàn phím. Tất cả các phím đều có độ đàn hồi khá tốt, trừ phím màu cam chưa được tốt lắm.

Khám phá n52

Sức mạnh chủ yếu của n52 nằm ở tính năng lập trình các phím bấm. Chủ nhân của n52 có thể gán một phím bất kỳ trên n52 cho bất cứ phím nào trên bàn phím. Hơn thế nữa, phím bấm trên n52 cho phép gán macro nên bạn có thể gọi một chuỗi bấm phím, nhấn "chuột", lệnh console chỉ bằng một thao tác nhấn. Thực ra, n52 có hơn 100 phím cho phép lập trình vì một phím trên n52 có 4 trạng thái (Shift States): bình thường, đỏ, xanh dương và xanh lá. Giao diện lập trình phím bấm của n52 rất thân thiện với phần mềm đi kèm. Nếu chỉ gắn n52 vào PC mà không cài phần mềm thì n52 sẽ chạy với các phím mặc định. n52 chạy trên các hệ điều hành Windows và Mac thông dụng 98, ME, 2000, XP và Mac OS 9.04 trở lên hoặc Mac OSX v.10.1.2 trở lên.

Sau khi kết nối thiết bị qua ngõ USB và cài phần mềm, người chơi sẽ "soạn" ra game profile bằng phần mềm Profile Editor. Profile là tập tin chứa cấu hình lập trình phím trên n52 theo từng trò chơi. Sau đó, bạn chạy Nostromo Loadout Manager để kết nối vào game và gọi profile tương ứng cho game. n52 chạy rất tốt trên Call of Duty. Trên FiFa 2005, khả năng chạy macro của n52 cho phép người chơi thực hiện các động tác kỹ thuật phức tạp.

Không chỉ chơi game, n52 còn được ứng dụng khá tốt vào các công việc văn phòng, soạn thảo văn bản. Với nhiều phím lập trình, thiết kế thân thiện, n52 là nguồn cảm hứng sáng tạo cho nhiều game thủ PC.

P.Q

Tại HÀ NỘI :
Số 127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ

Giao máy móc , linh kiện , đĩa tại nhà liên hệ :
Tel : 04.7261373 - 0983.6000.30
Email : quocdaivn@yahoo.com

Chi nhánh tại Hà Nội :
Cửa hàng 15 Lê Thanh Nghị - Bách Khoa
Tel : 04.8684021

Chi nhánh tại Đà Nẵng :
146 Lê Lợi - Quận Hải Châu

Chi nhánh tại TP HCM :
Hotgame 1 :
113 / 842 / 4 Nguyễn Kiệm P3 - Quận Gò Vấp
Tel : 0903.632.500
Hotgame 2 :
Vi tính Trung Kiên / Cư xá Thể dục Thể thao
341/12A3 Lạc Long Quân - Phường 5 - Quận 11
www.trochoidientu.com

Chơi Game PS2 tại :
Cửa hàng chơi games Sành Điệu
TT 10 Tam Đảo - Cư xá Bắc Hải - Phường 15
Quận 10 - Tel : 0903923125

SONY PSP : 260 USD

Thẻ Duo 256 : 45 USD
Thẻ Duo 512 : 70 USD
Thẻ Duo 1GB : 140 USD

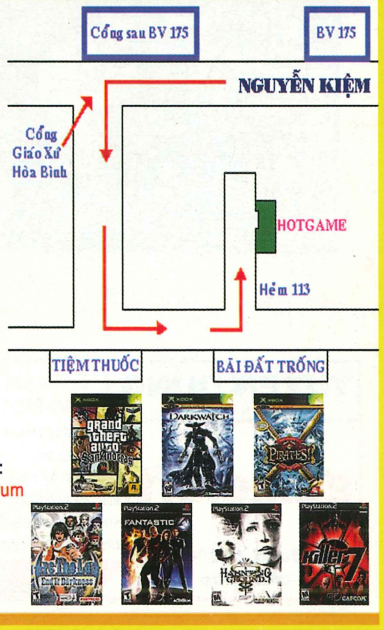
PSP GAME : 50 USD
(Đổi PSP Game : 5 USD)

NINTENDO DS : 190 USD
GAMEBOY SP : 95 USD
GAME CUBE : 2,5 triệu

PS2 : 3,5 triệu
(Tặng 5 Games)
Card Save 8,16,32,64 MB

XBOX : 3,5 triệu
(Tặng 5 Games)

Giá cả cập nhật tại địa chỉ :
www.hotgameshop.net/forum



GAMESHOW 2005:

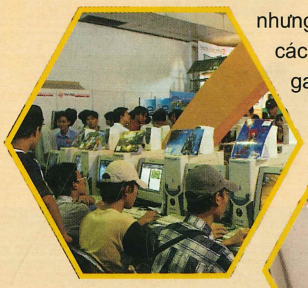
CUỘC CHƠI ĐÔNG ĐẢO, PHẤN KHÍCH

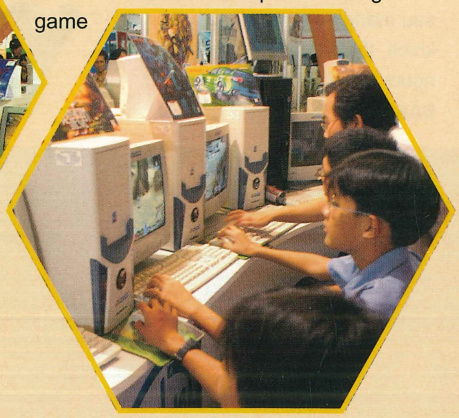
Vietnam Computerworld Expo luôn là điểm hẹn của những người yêu thích CNTT, hằng năm cứ vào dịp hè, mọi người lại háo hức chờ đón sự kiện này. Đây cũng là cơ hội tốt để mọi người được tham quan và tận tay thử nghiệm những sản phẩm CNTT-TT mới nhất mà không phải lúc nào trong cuộc sống cũng dễ dàng tiếp cận được. Năm nay, đặc biệt với các gamer và người yêu thích trò chơi, niềm vui ấy được nhân đôi khi Thế Giới Game (TGG) quyết định tổ chức gian hàng Gameshow (GS) trong suốt thời gian diễn ra triển lãm. Vậy là các game thủ của chúng ta sau khi dạo qua hội chợ để tham quan, chọn lựa những "đồ chơi" thích hợp với PC của mình, lại có thêm điểm dừng chân lý tưởng cùng những người bạn chung sở thích thưởng thức, bàn luận và tham gia thử nghiệm những trò chơi "nóng hổi".

VẺ NGOÀI BẮT MẮT...

Gian hàng Gameshow 2005 tuy có vị trí ở cuối khu triển lãm nhưng các game thủ vẫn tìm đến rất đông đảo ngay từ ngày đầu, khách tham quan GS chủ yếu là các bạn thanh thiếu niên, những người năng động, luôn nắm bắt những sản phẩm công nghệ mới và là những game thủ "sôi sục"... Ấn tượng đầu tiên của GS năm nay là được dàn dựng rất "hoành tráng", hiện đại và rất "bắt mắt". Kiểu thiết kế mở cho phép tận dụng tối đa không gian để lắp đặt các hệ máy và các thiết bị hỗ trợ khác mà không làm khuất tầm nhìn của đông đảo người tham quan. Trong suốt 4 ngày hoạt động, có thể nói gian hàng GS luôn là nơi quy tụ đông đảo khách tham quan và sôi nổi nhất tại Expo lần này. Trong một cuộc thăm dò "bỏ túi" của chúng tôi, hầu hết mọi người khi được hỏi đều rất cởi mở cho biết GS lần này quy mô lớn và ấn tượng hơn nhiều so với những gì họ nghĩ.

Hòa trong không khí tưng bừng, nhộn nhịp của triển lãm, gian hàng GS cũng rực rỡ không kém ai cuốn hút khách tham quan ngay từ xa bằng những đoạn trailer, demo hấp dẫn của các game mới sắp phát hành. Khi tiến lại gần hơn, mọi sự chú ý được chuyển sang không khí nhộn nhịp, nóng bỏng của đông đảo các game thủ đang thi đấu trên máy. Khách tham quan dễ dàng phân biệt được 3 khu vực khác nhau của GS - khu trung tâm lớn nhất dành cho PC, khu vực máy hệ console và khu vực game di động Nokia N-Gage. Nhân dịp Gameshow lần này công ty FPT Truyền Thông giới thiệu trò chơi trực tuyến Priston Tale Việt Nam (PTV) và họ đã rất thành công nhờ kết hợp nhiều hình thức quảng bá khác nhau như: thi đấu game online, phát tặng đĩa, tờ rơi về game...

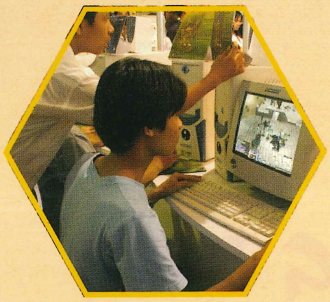




... BÊN TRONG NÓNG BỎNG

Khách tham quan không những được nhận quà, được giới thiệu về các game mới nhất thuộc nhiều thể loại đã và sắp có mặt trên thị trường, mà còn được tham gia thử sức, thể hiện tài năng của mình qua các giải thi đấu game hào hứng với những phần thưởng hấp dẫn do TGG và FPT tổ chức. Rất đông bạn trẻ đã đăng ký thi đấu các trò chơi, trong suốt thời gian thi đấu còn có bình luận viên nên không khí gian hàng GS vào những lúc đó trở nên rất sôi động. Sau mỗi trận đấu chúng ta bắt gặp những khuôn mặt vẫn chưa hết sự phấn khích đang sôi nổi bàn tán về chiến thuật, kết quả trận đấu... Tuy nhiên chỉ có 4 trận đấu (mỗi trận 30 phút) cho 1 ngày là quá ít để có thể thỏa mãn số lượng rất đông khán giả háo hức, và không ít người đã thất vọng vì không có cơ hội được thi đấu. Phải chi BTC tăng thời lượng dành cho nội dung này thì "đã" cho gamer biết mấy! Sự "nóng bỏng" của sàn game

Chia sẻ với các bạn một tin vui là gian hàng Gameshow 2005 của chúng ta đã được trao giải "Gian hàng thu hút khách tham quan đông nhất" - Best showcase.



này còn thể hiện qua sự cố mất điện bất ngờ nhưng cũng không làm các game thủ đang thi đấu bận tâm lắm mà chỉ coi như một dịp nghỉ ngơi đôi chút, chờ phục hồi phong độ và... đấu tiếp! Nếu nói gian hàng GS là "chảo lửa" cũng không ngoa vì ngoài các game thủ đang hừng hực thi tài thì rất đông người tập trung liên tục tại khu vực này; nhiệt tỏa ra từ các bộ PC, console... hoạt động liên tục nên dù máy lạnh chạy hết công suất cũng không tài nào hạ nhiệt được...

Nổi bật tại gian hàng Gameshow lần này ngoài các game mới được giới thiệu phải kể đến đội ngũ hướng dẫn viên mặc trang phục tiêu biểu của các nhân vật trong game luôn tươi cười hướng dẫn khách tham quan mạnh dạn thử các trò chơi. Số lượng máy có hạn mà các game thủ thì quá mê say nên BTC bắt buộc phải quyết định hạn chế thời gian thử máy, nhằm đảm bảo cho mọi người đều có cơ hội thử game nếu muốn. Nhóm Bút Trẻ của TGG hoạt động rất tích cực, cụm máy PC mà họ quản lý hầu như không gặp bất kỳ sự cố nào, và mặc dù với dàn máy có cấu hình không cao nhóm vẫn linh động tổ chức thi đấu game với những trò chơi phù hợp nhất. Khu vực console cũng lâm vào tình trạng tương tự, tuy tham gia với số lượng máy khá khiêm tốn nhưng khu vực này được đông đảo fan hâm mộ vây kín. Sẽ chẳng có gì phàn nàn nếu không bị tình trạng màn hình LCD không tương thích khiến hình ảnh trò chơi hiển thị không được đẹp và sắc nét như nó vốn có.

Ngoài những lời khen ngợi, khích lệ từ phía khách tham quan, BTC còn nhận được những ý kiến đóng góp rất chân thành và mang tính xây dựng cao như việc một số game thủ cho rằng nội dung chương trình của GS tuy tạm đủ nhưng chưa phong phú lắm, cần tạo thêm nhiều hoạt động hơn như tăng lượt thi đấu, tạo các trò chơi tham gia tìm hiểu về game đang trình diễn, cung cấp thông tin về game cũng như các thiết bị giải trí sắp có mặt trên thị trường... Do thiếu người hướng dẫn, các game thủ không nắm rõ lịch thi đấu và các hoạt động chính của GS nên đã bỏ lỡ rất nhiều chương trình hấp dẫn; bố trí thời gian sử dụng máy chưa hợp lý nên nhiều người chờ rất lâu nhưng vẫn không được vào máy thử...

... VẪN CÒN CHƯA "ĐÃ"!

Ngoại trừ lúc tổ chức thi đấu, hệ thống âm thanh của gian hàng chưa thật sự phát huy hết hiệu quả, nhất là khi trình chiếu các đoạn phim trailer đã làm giảm sự hấp dẫn rất nhiều.

Số người tham gia quá lớn, vượt qua mọi tiên đoán của ban tổ chức (BTC) nên dẫn đến tình trạng cung không đủ cầu, và trong quá trình vận hành đã phát sinh một số sự cố nhỏ, không tránh khỏi tình trạng một số game thủ tỏ ra không được hài lòng lắm. Hơn nữa, BTC quá tập trung vào việc giới thiệu, vận hành các trò chơi nên không thể quan tâm hết đông đảo khách tham quan đang dõi mắt theo các hoạt động sôi nổi của GS, điều này đã khiến họ có cảm giác lạc lõng và không được hòa mình vào không khí sôi động ấy.

Khu vực game ĐTDĐ N-Gage không biết có phải do đặc trưng thiết kế hay không mà ánh sáng khá yếu khiến nhiều game thủ tưởng rằng BTC đang thử thách họ không chỉ bằng trình độ chơi game trên điện thoại mà còn bằng cả thị lực!

Game thủ của hệ PC dường như không mãn nguyện do số lượng PC cũng như cấu hình không phải là "hàng dữ".

HẸN GAMESHOW SAU

Cuối cùng thì cũng đến lúc phải kết thúc, có thể nói Gameshow lần này đã rất thành công từ quy mô cho đến thiết kế, đem đến cho khách tham quan một cái nhìn khác về game và đã góp phần đưa game đến gần mọi người hơn. Nội dung và hoạt động tại Gameshow kỳ này có thể chưa làm hài lòng được tất cả mọi người nhưng những "hạt sạn" trong "bữa tiệc game" sẽ giúp chúng ta hoàn thiện hơn cho các Gameshow sau mang lại sự hài lòng, phấn khích, thích thú cho tất cả mọi người tham gia khi ra về.

ĐẶNG THANH

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

Be Pro – Công ty Thương Mại Dịch Vụ Văn Phòng Đức Việt.....41
FPT – Chi Nhánh Truyền Thông Công Ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ 7
FPT - Công Ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ.....Bìa 3
FPT ADSL - Công Ty Truyền Thông FPT 10
Gameloft – Công ty TNHH.....49
Hiệp Lực- Công Ty TNHH Thương Mại và Dịch Vụ Tin Học.....31
HotGame – Cửa Hàng HotGame 50
Intel Corp .....Bìa 2
MSI Micro Star International.....3
VCC – Công ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam 36
Việt Quang – Công ty TNHH Công Nghệ 13
Viễn Sơn - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ... Bìa 4
VinaGame – Công ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina.1
XGame – Cửa hàng XGame 42

THẾ GIỚI VI TÍNH – PC WORLD VIETNAM

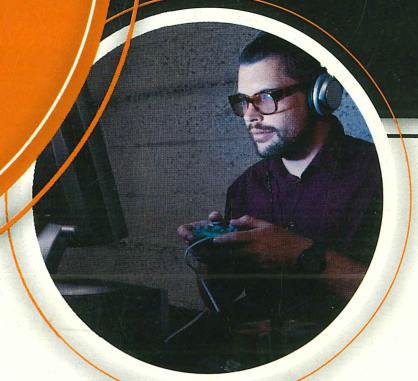
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SÂN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* ***Website:*** *www.pcworld.com.vn.*

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí, Bộ Văn hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

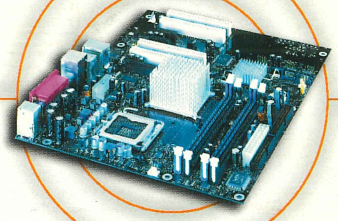
Intel đưa trò chơi đến Tuyệt đỉnh



HÃY CẢM NHẬN SỰ KHÁC BIỆT!

Với các bo mạch chủ mới của Intel®

D915GAV, D915PGN và D915PBL



Intel® Desktop Boards

Bo mạch chủ Intel®
Sự lựa chọn tốt nhất cho bộ xử lý Intel®

Các đại lý:

Hà Nội:

CMS	04. 9782084
Lâm Phương	04. 9431717
Seatic	04.5370570
Telnet	04. 9781418
Vĩnh Xuân	04. 9439121
Sudico	04.7365530

TP. Hồ Chí Minh:

Anh Phương	08. 9250199
Khai Trí	08. 8445343
Hoàn Long	08. 9250898
FPT-Elead	08. 9253150
Mekong Green	08. 9972627
Nova	08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics	08. 9203404
Robo	08. 9252797
Scitec	08. 8330378
T&H	08. 9303470
Hợp Nhất	08.9252367
TNC	08. 9250259
Phong Vũ	08.9330763
VTB	08. 8477047

Đà Nẵng:

Phương Tùng	0511. 656666
Thịnh Tiến	0511. 652212
Trường Tiến	0511. 656965

Huế:

Điện tử Huế - Huetronics	054-846146

Nha Trang: Công ty TH 058. 810822

Cần Thơ:

TTTH ĐH Cần Thơ	071. 832875
TPT Computer	071 . 834566

Cà Mau: Minh Khôi 0780. 832620

intel®

MUA MÁY TÍNH FPT ELEAD

Trúng Tivi 29" Flat

LƯỚT WEB NHANH HƠN, CHƠI GAME TUYỆT HƠN!

GIẢI THƯỞNG:

02 Giải Đặc Biệt
Tivi 29" Flat

01 Giải nhất
1BỘ MÁY TÍNH M605

05 Giải nhì
ĐẦU DVD

07 Giải ba
UPS 500VA

1000 giải khuyến khích
ÁO MƯA FPT ELEAD

FPT ELEAD M605 6.860.000 VNĐ (Bao gồm VAT)

Processor: Intel® Pentium® 4 Processor 2.4GHz (1MB Cache L2, Bus 533MHz)/**Motherboard:**Chipset Intel® 845GV with system FSB 533MHz/**Memory:**128MB/DDRAM(Max 2GB)/**Hard Drive:** 40GB Ultra ATA 100 (7,200rpm)**CD ROM:** 52X/**MaxGraphic Card:**Intel® Extreme Graphic/**AGP Connector:**4X/8XIntergrated/**Lan:**10/100 Base TX Intergrated/**Audio:** 3D Sound Intergrated/**Monitor:** FPT Elead 17" Flat CRT Color Digital/**Key Board/Mouse:**FPT Elead Standard PS/2/**Case ATX:** FPT Elead Tower

FPT ELEAD COMPUTER
CÙNG ĐI TỚI THÀNH CÔNG

THƯƠNG HIỆU ƯỢC ƯA CHUỘNG NHẤT 2005

Chương trình bắt đầu từ ngày 15/07 đến hết ngày 15/10/2005

Các đại lý phân phối khu vực phía Nam:
Tp Hồ Chí Minh: VPIT 9172267 *Gia Việt 9310832 *MTC 8589524 *Hợp Nhất 9252367 * Lê Phụng 9290607 * Bửu Minh Duy 9253894 * Ngọc Digicom 9290990 *Trọng Nhân 9633160 *Gia Bảo 8460027 *Anh Thuận 8593462 *Tú Lộc 5882917 *Tân Anh Thông 9746542 *G.O.L 8298117 * Đại Tường Phát 2936586 *Long Trí 9256280 *Huy Hoàng 9974031 *Tinh Khôi 8738936 *Thịnh Long 9140774 **Đà Nẵng:** DNTN Hân Thịnh 0511.652378 *IDE 0511.825836. **Quảng Ngãi:** TT TIN HỌC MHQ 055.710270 *TT ĐIỆN MÁY HOÀ BÌNH 055. 841536 * Quy Nhơn DNTN TM Thanh Trực 056. 814627 * Phú Yên DN TM Tư Nhân Thanh Cường 057. 822376 *Khánh Hòa CTY TNHH TM & DV CNTT NT 058. 515989 * VŨ GIA (EIS) - Nha Trang 058.826200 **Ninh Thuận:** CtySách thiết Bị Trường Học Ninh Thuận 068.831363 **Bình Thuận:** Cty CP Sách & TB Bình Thuận 062.814409 * CH Dũng Sỹ 062.828789 *CH TH&DV SáuLagi 062.843310 **Vũng Tàu:** Cty TNHH Nga Anh 064.854149 * CH MT&TBVP Vũng Tàu 064.858281 *Trường Thành 064.851222 *Hải Yến 064.541835 * Khách Đế 064.571684. **Đà Lạt:** Cty Vĩnh Thái 063.837777. **Bảo Lộc:** CH Châu Anh 063.710477 *CH TM&DV Tin Học T&T 063.711289. **Đồng Nai:** Cty IDATA 061.842244. **Bình Dương:** Cty Long Hoa 3 0650.840707 **Bình Phước:** Cty TNHH Hoàn Mỹ 0651.879622. **Tây Ninh:** Cty TNHH TH Tân Nam 066.824097. **Daklak:** Cty TNHH TH Tây Nguyên 050. 855199. **Dak Nông:** CN Cty TNHH Phương Nam 050.815172 **Gia Lai:** DNTN Vĩnh Tín 059. 823432 *CN Cty Tin Học Tây Nguyên 059. 875821. **Komtum:** Cty Vĩnh Tín 060.863351 **Kiên Giang:** Cty Sách Thiết Bị Trường Học Kiên Giang 077. 862125 *DNTN Tây Nam 077. 870845 *DNTN Nam Phương 077. 869326 *Như Ý 077.861095 * Tiến Phát 077.875478. **Long An:** CTY TNHH Anh Việt 072. 835378. **Tiền Giang:**Quốc Tín 073.879939. **Cần Thơ:** CTC 071.820820. **Cà Mau:** CTY TNHH CN TH Minh Khôi 0780. 8222

■ www.elead.com.vn

Trụ Sở Chính
89 Láng Hạ, Hà Nội.
ĐT: 04. 8560 300 Fax: 04. 8560 315

41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, TP. HCM
ĐT: 08. 9252 545 Fax: 08. 9253 145

Showroom
63 Lý Thường Kiệt, Hà Nội
ĐT/ Fax: 04. 9427 410

Công Ty Phân Phối FPT:
101-108 A1 Vạn Phúc, Đống Đa, HN
ĐT: 04. 7260 666 Fax: 04. 7260 721

5 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, TP. HCM
ĐT: 08. 9255 414 Fax: 08. 9253 472

57 Trần Quốc Thảo, Q.3, TP. HCM
ĐT: 08. 9330 076 Fax: 08. 9330 075

intel inside pentium® 4

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Hình ảnh QC mang tính chất minh họa nhà sản xuất có thể thay đổi một số chi tiết mà không cần phải báo trước

Vui Hè Vàng cùng Gigabyte

MUA MAINBOARD HOẶC CARD MÀN HÌNH GIGABYTE, CƠ HỘI TRÚNG VÀNG !!!

Chương trình khuyến mại cào trúng thưởng từ ngày 15 - 7 đến 15 - 9 - 2005

Cơ cấu giải thưởng :

Giải nhất : 20 giải, mỗi giải 01 lượng vàng SJC
Giải nhì : 100 giải, mỗi giải 01 chỉ vàng SJC
Giải ba : 500 giải, mỗi giải 01 áo thun Gigabyte
Giải tư : 1000 giải, mỗi giải 01 nón Gigabyte

- Thể lệ tham dự : Quý khách mua 01 bo mạch chủ hoặc 01 card màn hình Gigabyte sẽ nhận được 01 thẻ cào đính kèm.
- Cách nhận thưởng : Khách hàng điền đầy đủ thông tin trên thẻ, liên hệ với nhà phân phối theo địa chỉ và điện thoại bên dưới để biết chi tiết nhận giải. Hạn chót nhận giải : ngày 15/ 10/ 2005. Những thẻ trúng thưởng bị rách, chắp vá hoặc cào phần không được cào sẽ bị xem là thẻ không hợp lệ và không được trao thưởng. Các giải thưởng không được chuyển nhượng hoặc đổi thành tiền mặt. Người trúng thưởng tự chịu các chi phí phát sinh liên quan đến việc nhận giải. Nhân viên công ty Viễn Sơn và nhân viên các đại lý bán hàng không được tham gia chương trình này. Công ty Viễn Sơn có quyền sử dụng hình ảnh, tên và địa chỉ người trúng thưởng để quảng cáo cho chương trình mà không phải trả bất kỳ chi phí nào.

Địa chỉ Liên hệ:

MicroStar

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DUNG VIỄN SƠN
162B BUI THI XUAN, QUẬN 1- TP. HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

GIGABYTE™

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw